
DVD 新栏目翔武挑战状
超级机器人大战K/小联盟棒球 2009
机动战士高达 战场之绊/血战唐人街
VOL.117
定价:9.8元
掌机迷
POCKET GAMER
NDS系列主机销量
最速突破一亿台
超级机器人大战K
流程要点解析/全机体技能介绍/芯片介绍/机师能力介绍
真三国无双 联合突击
都市建设系统详解/全武将初期能力资料/全任务资料/无双传开启条件/全武幻效果解说/全战王效果一览
日式RPG的开山鼻祖
勇者斗恶龙系列汉化作品回顾
"传统牧场"与"新牧场"
《牧场物语》未来发展将何去和从?
7TH DRAGON
セブンスドラゴン
第七之龙
各职业技能资料与培养指南/全流程要点攻略/全任务完成方法/队伍搭配指南




真三國無双
マルチレイド
MULTI RAID



掌机迷
总117期



●封面 超级机器人大战K

POCKET GAMER

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



本期收录游戏	
NDS	装星机
NDS	Sunday×Magazine明星棒球
NDS	立体绘图方块
NDS	仙境传说DS 汉化版
NDS	横行霸道 血战唐人街
NDS	第七只龙
NDS	游戏中心 有野挑战状2
NDS	解谜方块 银河
PSP	牧场物语 蜜糖村与大家的愿望
PSP	真・三国无双 联合突击
PSP	抵抗 复仇之刻

特别策划 编辑部精心策划各种热门专题!



新闻中心 了解业界动态游戏评论的最佳窗口!

新作报道 介绍两大主机最新作品详细速报!

攻略战队 最新最完善的游戏攻略一应俱全!

真三國無双 MULTI RAID

热作冲击波 当期游戏最详细的试玩报告!

软硬兵团 最权威的软件硬件详细评测!

游戏单间 在这里一定能找到最适合你的专区!

PG吧 拉近编辑和读者之间距离的纽带!

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

翔武推荐给你看

本期突击了《机战K》的攻略，由于时间关系，很遗憾没能有隐藏要素，不过游戏还是挺好玩的，建议大家试试。另外，翔武挑战状从本期就和大家见面了。



翔武推荐给你看

本期的特稿绝对是强烈推荐，一狼独自为大家奉上耗时数日翻遍各种资料才完成的DQ汉化回顾特稿，请大家一定要赏眼观看！联合突击的攻略也是本期的重头。



翔武推荐给你看

SEGA公司出的《七龙》实在是一款非常有意思的RPG，这次就由我来给大家带来详细攻略吧，大家需要的资料基本上是很全，个人也觉得这篇攻略写的很满意。



常用游戏类型对照表	
ACT	动作游戏
RPG	角色扮演游戏
ARPG	动作角色扮演游戏
SRPG	战略角色扮演游戏
SLG	战略游戏
SLG	模拟经营游戏
PUZ	解谜益智游戏
RAC	竞速游戏
RAG	音乐游戏
AVG	文字/冒险游戏

新闻报道中心

Provide latest news and a better life

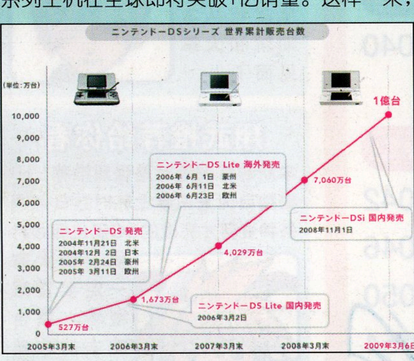
关注游戏生活的节奏
倡导健康娱乐的主张

□主持/翔武 □美编/伟哥



NDS全系列主机全球突破一亿销量 照此趋势再战两年仍然没有问题

3月初任天堂对外宣布自己的掌机任天堂DS系列主机在全球即将突破1亿销量。这样一来，



NDS就成为了主机历史上第四个突破一亿销量的主机，之前的分别是GB、PS、PS2。不过NDS突破1亿销量却是4个主机中最快达到的。这和最初的主机定位以及游戏理念是密不可分的。

NDS以让不玩游戏的人也能加入进来的口号为目的，至今为止通过成熟的游戏作品以及优秀的游戏创意，吸引了不少从未玩过游戏的人，使他们变成了NDS的支持者。同时还让好多喜欢游戏的人也接受了这种游戏理念。这可以说是一个很大的成功。从最初的《任天狗》开始，NDS的火爆销量就一直没有断过，创造了不少业界中的奇迹。

如今，NDS系列已经获得了巨大的成功，我们也希望它能继续走下去，为业界带来新的奇迹。



三部曲完结这话确实是说过 但从来没说过不推出新三部

去年《雷顿教授》系列在NDS上推出的3部曲的第三作《雷顿教授与最后的时间旅行》，标志着三部曲的完结。而制作厂商LEVEL5在发表会上发表，今年将展出NDS上推出的《雷顿教授》系列的最新作，《雷顿教授》系列在日本非常受到好评，并且卖出了不错的成绩。

本作名为《雷顿教授与魔界之笛》，标志着《雷顿教授》系列即将向大系列规模转变。而这一作是《雷顿教授》的新三部曲的开端。

故事将数雷顿教授造访奇怪的城镇“雾镇”，并和当时还不认识的路克相识。为了解开有神秘绝人破坏城镇的“魔神传说”。雷顿教授将在这里展开它的旅行。

《雷顿教授》系列是一个以动脑解谜来发展游戏剧情的益智类游戏，里面的小迷题深受各个年龄段玩家的喜爱，所以在日本能取得非常优秀的成绩。我们愿雷顿教授系列这几作的风格继续发扬光大，说不定能再次卷起业界中的健脑风潮。

问答 北京 陈聪耀 我的NDSL烧录卡读取不了了，好像是我把卡里的东西删掉了，所以读不了了是吗？
男，16岁，北京市北三环中路46号院，QQ873057640



中川翔子再次成为机战广告代言人 机战K广告拍摄影像部分公开报道

bandainamco公司于2009年3月19号开始发售的ds用游戏《超级机器人大战K》，在3月20号以全国网络范围播放了该作的电视广告。

《超级机器人大战K》是以将魔神Z和机动战士高达为代表的机器人动画作品的角色们集中在一起，实现梦一般的共同战斗，演出的SRPG"超级机器人大战"系列最新作。这次《超级机器人大战K》登场角色来自《机动战士高达SEED》《枪X剑》《神魂合体godannar!!》《钢铁神吉克》等作品。



这次作品的广告，讲述了女主角用敬礼送别突然作为超级机器人驾驶员出战的青梅竹马这种让人回忆起历代机器人动画设定的故事。广告中出现的在"超级机器人大战K"中登场的各个动画作品缓缓卷出的样子，就仿佛是电影完结后的演职员表的制作方式就是这次广告的特征。

该广告是由偶像中川翔子出演的女主角。而驾驶员的"少年"一角，则是获得了2008年第21回JUNON超级男孩大赛上镜奖的荒川敦史。

在广告之后还公开了3月上旬在同广告现场拍摄的制作影像部分。影像中收录了为了摄制中川翔子头发飘动的场景而动用了吹风机和巨大电扇的样子。



TGS将以"游戏是活力"为主题 于9月底迎接各个来访嘉宾观众

东京电玩展主办单位计算机娱乐供货商协会(CESA)与日经 BP 社，于2月27日发表了"2009年东京电玩展（TGS 2009）"的展出主题与举办概要，供玩家参考。

"2009年东京电玩展"由CESA与日经 BP主办，预定9月24～27在千叶幕张国际展场举办，将沿袭前2年所采行的4天展期。展出前2天为业者日，开放相关业者与媒体参观，后2天为一般日，开放一般参观者购票入场。

"2009年东京电玩展"的展出主题为"游戏是活力。"，目标是以具备丰富创意、精采故事、崭新表现的游戏来提振因为全球不景气而失去的活力。展出规模目标将承袭2008年的参展厂商最少170家、到场参观人数最少18万人、使用摊位最少1550个。

展出现场将设置各种不同主题的展区，包括"一般展示"、"游戏学校区"、"儿童区"、"贩售区"、"商业解决方案区"与新设置的"进阶手机与 PC区"。

本次预定设置的新企划展出摊位"进阶手机PC区（Advanced Mobile & PC）"，将以日益交融的手机与PC平台为主题，除了既有的手机游戏之外，并将展出针对进阶网络功能智能型手机的数字内容，以及PC在线游戏、小型PC与接口设备等软硬件。

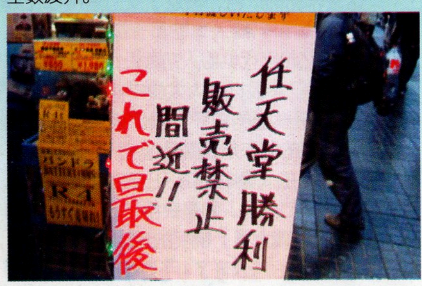


另外，为了强化对轻玩家与新玩家参观者的支持，主办单位 TGS 主办事务局也特别提出由官方主导的号码牌发放服务，以缩短往年展出中众多热门游戏试玩摊位动辄上百分钟的漫长排队时间，并预定实施新的排队行列管制措施，以确保会场内动线的流畅。



R4这回是彻底完了，至少是在日本 国内烧录卡状况似乎不受任何影响

以任天堂为首的日本54家游戏厂商日前连手针对5家NDS备份软件启动卡进口与贩售厂商所提出的诉讼，东京地方法院于2月27日宣判游戏厂商胜诉，并下令禁止相关产品的进口与贩售，既有库存则必须全数废弃。



以R4为首的NDS备份软件启动卡，具备破解NDS 软件保护机制与提供外接记忆卡储存空间的功能，提供NDS软件非法复制流通的管道，造成游戏厂商的重大损失。

以任天堂为首的日本54家游戏厂商日前联合提出声明，表示此类产品的进口与贩售行为让各游戏厂商蒙受重大的损失。基于此类产品在市场上蔓延，将会对游戏产业整体的健全养成与发展造成阻碍，因此将共同通过法律措施来阻止此类产品的进口与贩售。

游戏厂商于2008年7月根据不正当竞争防止法向东京地方法院提起诉讼，法院则是在2009年2月27日宣判，判决中认同游戏厂商所提出的观点，并下令禁止被告厂商进口与贩售相关产品，库存则必须废弃。法院同时也认可了进口与贩售禁止令的执行。

任天堂肯定本次判决结果，并将与游戏厂商针对类似产品持续采取坚定的法律措施。

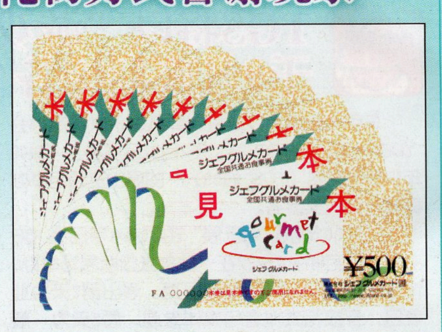


怪物猎人P2G为了庆祝300万搞活动 将以抽奖送特别礼物方式答谢玩家

CAPCOM为了庆祝PSP上最热卖的游戏《怪物猎人 携带版 2nd G（Monster Hunter Portable 2nd G）》在日本出货套数突破300万套（含廉价版），将于 3 月 20 日举办庆祝活动“300 万套突破纪念！狩友啊！感谢！活动”。

庆祝活动将透过专属网站方式进行，预定自3月20日0:00起至4月12日24:00 止，活动期间内玩家只要造访该网站，填妥必要资料并完成问券调查即可参加抽奖。

活动总计将送出300份5000日元面额餐券，以及1200件原创Ｔ恤（4 色）。





BANDAI力推UMD影音媒体动画 将从4月起陆续推出多部影音作品

BANDAI发表52部动画UMD Video激光视盘 预计4月起陆续推出。BANDAI VISUAL发表，将自4月24日起推出电视版动画、原创动画与电影版动画等一系列共 52 部动画UMD Video激光视盘，并以均一的1995日圆低价贩售。

UMD Video是SONY随PSP发表的激光视盘出版规格，采用与PSP游戏相同的UMD小型可携式光盘来储存 H.264影像与 ATRAC3+ 音效，供 PSP 携带播放。

虽然SONY自PSP推出后就积极推广UMD Video，不过由于UMD并未如当初预期般被 PSP 以外的可携式装置采用，应用范围受限，加上大多数影片出版商并没有将UMD Video与主力的DVD-Video 的价格作一明显区隔，因此整体销售状况并不理想。

本次BANDAI VISUAL一反常态的逆势发表52部动画UMD Video的出版计划，预定自4月24 日起陆续推出，并采用一般动画DVD-Video半价以下的1995日元均一价格贩售，瞄准经过两次改版与热门游戏畅销后普及台数大幅成长的日本PSP潜在市场。

预定推出的动画UMD Video包括《高达 SEED》《攻壳机动队》《交响诗篇》《深渊传奇》《机动警察》与《勇往直前》等众多热门经典作品



《DQ9》、《GTA CW》、《抵抗》，越来越多的系列将自己的正统续作出在了掌机上，为此有人喜欢，有人则表示不能接受，你又是什么观点呢？



名作“乔迁”掌机究竟孰喜孰忧？

名作出在掌机上其实是非常不错的选择，就目前人们的游戏习惯和游戏时间来看，掌机的便携性有很大优势。从销量上来看，掌机目前是主流地位，作为一个接受面广的平台，很多人都希望有一些名作能登陆在上面。就从我个人习惯来说，无论是电脑游戏还是电视游戏，玩的时间一长就容易累，随之就容易对游戏本身产生疲倦，有可能游戏确实不错，但是却不被接受。很多人喜欢拿掌机的名作和家用机的相比，能比倒是能比，但有时其实是没可比性的。就拿这次的GTA来说，到PSP上和到NDS上完全是两个游戏概念，但是从要素和其他方面却把系列的精髓都融入进去了。而作为NDS版的俯视角，真正玩起来也并没有想象的那么讨厌，实际上说明大家还是都能接受的。



实在不解为啥有人对名作出在掌机上如此抵触，难道掌机做不出好游戏？当年DQ9公布时许多人如丧考妣的样子还历历在目，本次GTA唐人街和抵抗又让某些人无病呻吟了。游戏做得如何，关键在于它好不好玩而不是出在哪个平台；作品是否担当得起系列的声誉，关键也是看它是否能体现系列理念而不是具体画面好坏。就我个人感觉，本次这两作素质都是相当不错的。如今世道艰难，据置机开发成本高，厂家将平台挪到相对宽松的掌机上完全无可厚非。说到底有人歧视掌机不过是因为掌机硬件条件差，怕游戏画面不好——那么在你们心目中，系列精髓就是需要用画面来体现？没有高清画面，你们便对自己喜欢的系列没信心？看看怪物猎人饭，看看高达VS饭，人家可是完全不担心，相反还盼着新作移植或者开发在掌机上呢！这是为什么，大家有想过吗？

从掌机时代刚刚起步的时候开始，掌机本身就是作为家用机的一个旁支而出现的。掌机上不少元祖级的作品都是家用机上游戏作品的延伸，可以说没有家用机的基础，掌机绝不会有今天这样庞大的市场。所以，家用机上的作品频繁登陆掌机是一种非常普遍而又必然的现象。

不可否认掌机的便携性是家用机所无法比拟的，在技术不断发展的同时，掌机的性能也和家用机正在缩短距离。不过，掌机游戏往往会有自己独特的游戏方式，某些独特的操作（如触摸）是家用机远远无法达到的。所以，可以把名作“乔迁”看成两种作品之间的融合与交流。比如这次DQ9转战掌机平台，如果获得巨大成功的话，很可能会为日后的续作指明发展的方向。总之，“乔迁”不是坏事，对游戏市场的发展也有一定的积极意义。

就现在这个游戏环境，鄙视掌机移植家用机大作，或者看不起家用机大作的续作到掌机上，这种想法是不对的。最简单的例子就是我们经常玩的怪物猎人。这个系列是从PS2上起家的，虽说销量说得过去，但是和PSP的销量相比，简直就是给PSP版做开发预备资金的。而且大作到掌机上，按着家用机那样开发其实也是一种误区，既然是掌机，就应该考虑到掌机的各种特性，像DQ9，虽然秉承着系列的精神。但是从游戏内容和系统，以及一些要素来看，就是因为在DS上推出，所以才进行了特殊设计，进行了革新。如果不考虑这些的话，我们可能到时玩到的只是一个几年前的游戏换个剧本换点人物建模，没有新意的作品了。大作到掌机，要做出特色才行。

读者观点



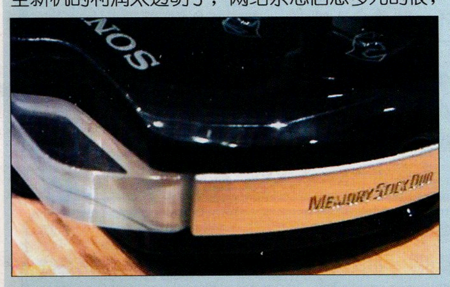
为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为"PG特工组"并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文/严俊

第13回 这次的话题 **3000破解几乎陷入绝望，主机价格再创新低，记忆棒行情微调，16G红棒面市，DSi大刀阔斧进入普及阶段。**

南昌地区市场动态

恍然又是一个月，本期截稿日恰逢3.15打假日也算挺有意思的事，正好先说说全国知名的南昌"js与地下城"吧。PSP方面2000型是毫无争议的无全新机了，市面上的机器都是翻新机及二手机，价格依照成色而定。这很难有一个标准可言，不过报价基本上都在1400元以上。与俊叔相熟的同行表示，打心底不希望3000型破解，因为全新机的利润太透明了，网络杂志信息多元的很，谁买机器都会查一查资料再出手。到时候又将回到一台机只赚50块的日子，显然还是现在二手机买卖做的更舒服，打个比方水混才好摸鱼嘛。另外，南昌市场还有个特色，甭管哪个年代的古董都找的到，就掌机来说连黑白砖头机也有的卖，总之南昌人做生意讲究百货有百客。



大环境方面，南昌市场从去年下半年至今，已经到了一个非常难的时期，先先后后关掉了N家卖店。确切的说是大家都有点坚持不下去了，只不过一部分年轻人或者有其他出路的都走了，剩下些很难改行的老前辈还在苟延残喘。金融风暴的威慑范围几乎囊括了每一个行业，什么时候才能好转？我想估计连奥巴马也说不准。DS方面，卖店的销售重心已经逐渐过度到DSi，现在市面上已经很难买到iDSL，有货的也只是粉红色而已，最受欢迎的白色彻底断货，整个市场都找不出一台来，廉价的韩版机到是几乎家家都有的卖。

广州地区市场动态

深广批发市场方面，鉴于3000型破解的希望越来越渺茫，水货商最近加大了正版盘的出货力度，品种数量及速度都达到了历年之最。三国无双联合是目前最红的游戏，其限量版同捆版3000主机也是近期水货商力推的产品。价格方面也还好，零售市场的话最便宜1750元就能拿下。单游戏的话零售300多点的样子，好游戏，也耐玩，3000型玩家不妨考虑一下。另外，最终幻想狮子战争也值得推荐，卖店里面200块左右差不多可以入手，大作，发售时间也不算太久，再有的话就是DJ MAX，价格是240元左右，其他就没有什么好游戏了。这是软件方面的行情。

硬件方面，3000型在过去的这个月可谓是高台跳水，俊叔也没有料到3000型还有这么大的降价空间。考虑到卖店还要做生意，具体的数字就不透露了，只能告诉大家批发价已经降到了1150元以下。当然我指的是最便宜的黑色款，白色要贵出60块的样子。记忆棒方面近期行情有小降，幅度在10元以内，相信日后还会缓慢的下调。另外，极速红棒终于推出了16G棒，价格比Mark2高出35元，玩家的选择面更广了。DS方面，DSi死咬了几个月的行情终于松口，比较上期水平狂降了150元，跳水力度比3000还要大的多，店头零售价已经降破了1300元。再随着对应烧录卡越发的便宜，可以说DSi已经正式进入到了普及阶段。最后韩版NDSL比较上期也有了几十块的小降，现在的零售价应该是850元左右。



交友 江苏 邵晓鹏 月刊等得好辛苦，学校生涯好无聊，等3000破解好抓狂……
男，17岁，江苏省通州市通州高中，QQ524747257

上海地区市场动态

据权威机构分析报告指出，新一轮的全球最贵城市重新洗牌，东京和大坂排名第一第二。上海的名次从上届的45位跃居29位领跑内地城市，可见上海市场的游戏机相对贵些也是情理之中。3000型最便宜的黑色款本期店头报价是1320元，确切的说就是百元利润起步吧，银色和白色款在这个基础上再加多50块。当然也有部分卖店是统一报价不分颜色款的，具体情况大家请以当时当地为准。另外，艳光红和跃动蓝两款新色的价格是1380元。记忆棒的行情变化不大，唯一就是16G极速红棒上市了，报价方面比较混乱，比较合理的价位应该是300元左右。

DSi本期大幅度降价，从1500元直降到1330元算是挺惊人的了，而且购买套机的话相对来说更有优惠，相信此举定能打动一批持观望态度的玩家。除此之外iDSL依旧是1100元不变，唯一的价格优势也变的微乎其微了，仅仅两百块的差价绝大多数人都会选择新机型，接下来iDSL逐渐将被淘汰出市场，这也意味着行货DSi离我们应该不远了吧。烧录卡方面，老型号都便宜的要死，不提也罢。i对应产品还是AK2i卖的比较好，本期的店头报价是135元，相对上期又便宜了10块，接下来肯定还有降价空间，慢慢来。



北京地区市场动态

在全球最贵城市排行榜中，北京从58位直升至36位紧跟上海。京城市场的3000行情是黑色款1300元，银色和白色相对贵上50－60块的样子，2月份上市的红蓝两色的报价是1400元。标准的黑色款配上8G极速棒等一堆周边的套装价是1480元，总的来说价格马马虎虎吧。除了全新机以外，2000甚至是1000型二手及翻新机实际上买的人更多一些，其中2000方面行情最为混乱，满天要价的情况比较普遍，碰到成色稍微好一些的机器通常都是天价。而且就连1000型也不便宜，毕竟是水涨船高嘛。记忆棒方面，8G极速红棒比较上期降价10元，16G红棒也有面市，与上海市场的行情可谓是半斤八两。

本期DSi的店头报价是1300元，黑白两色统一，几乎已经到了正常的日元汇率价，诸位可以考虑入手了。接下来任天堂还会再发售红黄蓝三款新色供大家选择，届时在国内市场初上市的价格可能会略高，其实俊叔还是觉得黑白两色最为经典耐看。iDSL报价还是永恒的1050元，早就无人问津了，再往后恐怕就离退市就不远了。另外，最近市面上出现了一批NDSL翻新机，除了普通版以外还有7款所谓的限定版主机，批价是550元左右，零售大概600元的样子，必须引起大家的重视。买DS主机最起码也得是韩版全新机，也就加200多而已，翻新机实在是不值当的。

各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关
PSP3000(黑):1180
PSP3000(白银):1250
PSP3000(蓝红):1320
4G组棒:70
8G红棒:140
16G组棒:300

◆南昌地区NDS相关
DSi:1280
iDSL:1050
AK2i:130
TTi:125
AK2:80
TT:50
TF1G:35
TF2G:45

◆广州地区PSP相关
PSP3000(黑):1140
PSP3000(白银):1220
PSP3000(蓝红):1260
4G组棒:65
8G红棒:120
16G组棒:280

◆广州地区NDS相关
DSi:1250
iDSL:1030
AK2i:120
TTi:110
EZ5i:110
AK2:80
TT:50
TF1G:25
TF2G:35

◆上海地区PSP相关
PSP3000(黑):1220
PSP3000(白银):1270
PSP3000(蓝红):1380
4G组棒:75
8G红棒:150
16G组棒:300

◆上海地区NDS相关
DSi:1330
iDSL:1100
AK2i:135
TTi:130
EZ5i:130
AK2:85
TT:60
TF1G:35
TF2G:55

◆北京地区PSP相关
PSP3000(黑):1200
PSP3000(白银):1260
PSP3000(蓝红):1400
4G组棒:70
8G红棒:140
16G组棒:300

◆北京地区NDS相关
DSi:1300
iDSL:1050
AK2i:140
TTi:130
EZ5i:120
AK2:85
TF1G:35
TF2G:55

吾者，宅男也，若有动漫魂，钢铁魂，口袋魂，龙虎魂者加之。口令：大河最萌！
男，17岁，上海市奉贤区南桥镇奉贤中学，QQ343974370
上海 肖哲卿 交换

在新的舞



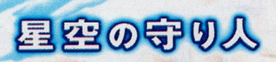
←这次的游戏讲究的是联机共同冒险和玩家一起组队讨伐怪物。



→和前作DQ8一样，战斗中可以看到己方角色和双方丰富的攻击动作！

DRAGON QUEST® IX

ドラゴンクエストIX





©SQUARE ENIX

→前作中号称最强的石头人军团，本次也会有合体技能吗？

勇者斗恶龙9 星空守护者

NDS RPG ●Square enix●2009年7月11日预定 ●1-4人/5980日元●容量未知



↑怪物头上有不同颜色的箭头，是显示不同角色选择的攻击目标吗？

国民RPG新作《勇者斗恶龙 9》即将在7月11日与广大玩家见面！经历过多次延期的系列正统续作，最近又公开了许多新情报。让我们大家一起来关注一下，这次令无数Fans期待已久的的DQ9在系统上有哪些新的变化吧！

合上开始新冒险!

全新进化的战斗画面!

和DS上登场的天空三部曲复刻作品相比，本次的DQ9则是正统续作。战斗画面和前几作复刻截然不同，玩家可以清楚的看见角色们在战场上的英姿。此外，从公布的情报来看，本次舍弃了以往的踩地雷式遇敌设定，改为类似于DQMJ的遭遇战。





←战斗中上屏显示敌人，下屏显示指令菜单，不知道是否支持触摸功能。



↑武术家使出华丽的技能攻击史莱姆国王，可以看到角色出招是华丽的演出画面。

↑切换到战斗之后即可进入传统的回合制战斗画面。

↓在迷宫中移动时，可以看到怪物的身影，接触之后即可进入战斗。



在野外和山洞进行冒险吧!

和以往的系列作品相同，玩家在村庄中触发剧情领取任务之后，即可出发到广阔的世界各地冒险。玩家将身处在一个完全立体的世界中，整体风格和PS2版DQ8十分相似。相信本次的作品一定不会让Fans们失望的。

↑组队冒险游戏时，各名角色也是经典的尾随式，这一点似乎和前作DQ8不同。



↑随着时间的流逝，游戏中也会进入夜晚，夜晚出现的怪物往往比白天强。

↓怪物发现玩家的存在时，也会主动朝我方靠近。





↑怪物头上显示出一个惊叹号，是发现我方了吗？如果感觉自己能力不够强，还是三十六计走为上吧。



在村庄中触发各种剧情任务吧!

DQ系列的一大特色就是在村庄里搜刮民宅，触发剧情，领取任务，本作当然也不例外。系列中经典的“路伊达酒店”等场所都在本作中登场。此外，在村庄里玩家之间进行联机游戏时，还可以用一种表情系统来让角色作出各种动作，促进玩家之间的交流。即使是系列的忠实玩家玩起来也另有一番新意。

←玩家在民宅前方停留时，头上显示出一个叹号。是正在触发剧情中吗？还是提示这个房间可以进入？系列以往的作品可没有这种设定哦！

→酒吧是很多旅行者聚集的地方，这里能打听到情报，也能和同伴们组建自己的队伍。



↑在指令中可以登录玩家的表情系统，不知道这些是不是要花钱才能购买呢？还是打怪物可以得到呢？登录之后,按下对应的按键，角色就会摆出相应的表情或动作。



←同伴们不约而同的做出跳跃的动作，是方便Wifi联机时玩家交流才开设这种系统的吧？

打造属于自己的个性化角色吧!

除去游戏中固定的职业上的角色区别之外，玩家还可以在各种职业的基础上自由设定自己的相貌。在Wifi上游戏时，充满个性的角色也能给别人留下更深刻的印象。喜欢DIY的角色可要注意了哦！当然，角色装备不同的武器防具时，自己身上的装束也会发生改变。当然，某些装备品虽然外表华丽，但实际效果却非常平庸。



↑虽然角色的形象千姿百态，不过还是可以根据服饰的色调来判断人物的职业。



↑根据玩家装备的物品不同，角色的造型也会发生少许改变。本作中的装备数量达到系列新高，裤子、护手等装备栏也是首次开创。

自由开放的角色形象编辑系统!



交友 河北 王旷坦 猴哥长得胖不你的错，但造成交通堵塞就是你的不对了。
男，16岁，河北省石家庄市和平西路478号

各种基本职业能力详解！

本次的DQ9继承了DQ3、DQ6、DQ7中的职业系统，玩家可以选择不同的职业进行游戏，当达到指定的熟练度即可转职。不知道本次有没有怪物职业登场，上级职业和究级职业的种类也有待于进一步的挖掘。每种职业习得的咒文特技都各有不同，玩家之间进行组队游戏时，也要优先考虑队伍中各名角色之间的平衡性，全力打造一直最强的队伍，才能在更危险的地方展开冒险。本作中为不同职业设定了男女角色两种不同的建模，当然除去可以装备的物品有所区别之外，能力成长方面应该没有多少区别。所以在创建角色的时候，具体选择哪种性别就看玩家自己的喜好了。好了，下面一起来看一下各个职业之间的区别吧。



战士

战士这个职业的特点是攻击力和HP值比较高，缺点是不会任何魔法，速度也较慢。战斗中战士是在前列顶怪的肉盾。



武术家

武术家和战士的区别在于,武术家的速度和必杀率较高,但是攻击力和HP值比战士略低。两者装备的武器种类也略有不同,都是物理系的主力角色。



盗贼

盗贼的优势是速度非常快，而且拥有各种特技。此外,系列中的盗贼都能高概率从敌人身上窃取物品,不知道本作里有没有保留这个设定。



僧侣

僧侣精通各种回复魔法,给队员加血、解毒、复活都是僧侣的首要任务。同时DQ里的僧侣也精通风系攻击魔法，各种辅助咒文也非常实用。



魔法师

魔法师精通各种属性的攻击魔法，对付群体出现的敌人即可体验魔法师的优势。不过魔法师的弱点在于HP和防御力低的可怜，很容易挂。

新作速报

希望把书中PSP的篇幅提一提，不要只看重DS，要把比例均衡一些。
男，18岁，吉林省四平市铁西区阳光新城，邮编136000　吉林 臧云扬 交友

这里有第一手新鲜游戏资迅；这里有最新的游戏画面预览；诸位小编与你共同关注分析。关注游戏新干线，赶在游戏潮流最前端！

见习魔女与七公主

机种 NDS
类型 RPG

●日本一 ●1人用●5040日元●2009年5月28日●日版

本作是《魔界战记》的本家，日本一公司在NDS上推出的一款原创RPG作品，秉承一贯风格，本作依然是西方奇幻背景。

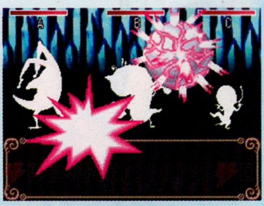
这次冒险的主角是一位名叫リデル的见习魔女，在一次偶然的行动中，她不慎解开了古代魔王“古书の魔女”的封印——于是，在自称为封印看守者的吸血鬼ルウ的监督下，主角踏上了封印魔女的历程。



冒失见习魔女与傲娇吸血鬼的奇妙大冒险！



↓战斗部分画面比较朴素，看来是走DQ路线？



↓每当完成一部分冒险，“扉の间”中就会开启前往新舞台的道路。







本作以西方童话《爱丽丝梦游仙境》和《糖果屋的巫婆》为灵感来源，构筑了一个以七大王国组成的世界。主角们冒险的据点——扉の间正是联结着各个王国的纽带，而主角要做的就是进入风格迥异的王国中进行探险，寻求国家的统治者“姫”（公主）的协助，当冒险告一段落时，一行人就可以回到可以休憩和购物的“影のすむ街”进行休整。本作的战斗采取回合制，指令包括常见的物理攻击、魔法攻击、道具和逃走几项。作为特色，使用魔法时要进行各种属性搭配以实现种种效果。除主角外，还可有两位角色自由参战，各位角色之间的连携、互补将是战斗胜利的钥匙。

BLEACH DS 4th：炎之破坏者

机种	NDS
类型	ACT

●SEGA●1人用●价格未定●2009年夏●日版

BLEACH ブリーチ DS4th：フレイム・ブリンガー FLAME BRINGER

→每关之间会有剧情过场，这位灭却师是谁呢？

滅却師、これほどやるとはな……！

继1st、2nd的格斗类和3rd的RPG之后，死神的第四作——炎之破坏者正式登陆NDS，而本次的游戏类型将是“带有对抗性质的横版的ACT”。系列的前几作素质比较平庸，本次回归动作游戏想来是受了PSP版《灵魂嘉年华》的鼓励。据悉，本作将采用一个类似于《JUMP明星大乱斗》的漫画格系统：万解战斗系统，通过在一定范围内配置角色的卡片就能起到各种效果。

↑满足一定条件会出现全屏的人物特写，是必杀技的CUT IN吗？

游戏的剧情为原创，从图中看出，女主角朽木露琪亚手中的武器并不是惯用的“袖白雪”，而是一把红色的斩魄刀，而主角黑崎一护也带上了“虚化”的面具向前突进。究竟本次会有怎样的挑战等待着主角一行呢？

新闻中心



雷顿教授与魔神之笛

机种	NDS
类型	AVG

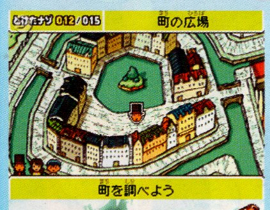
●LEVEL5●1人用●价格未定●2009年秋●日版



备受瞩目的《雷顿教授》新三部曲终于揭开了神秘面纱！本作依然是系列传统的解谜冒险游戏，主角也是大家所熟悉的雷顿教授，冒险的舞台则是充满了诡异气氛的“雾の町”。



↑这位名叫蕾米的女士将要在游戏中出任雷顿教授助手的角色。

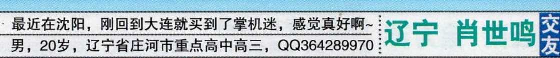




←游戏的移动方式依然保持简单高效的风格，果然解谜才是游戏的重点。

新三部曲，正式启航！

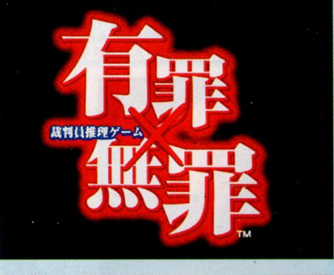
本次的故事发生在《雷顿教授与不可思议之町》故事的三年前，雷顿教授偶然旅行到一个小镇上，在那里邂逅了系列重要的主人公之一——少年鲁克。小镇上有着“当魔神之笛吹响的时候，谜之巨人将要出现，将整个镇子破坏”的传说，而这个就是教授此行的目标了。究竟鲁克与教授是怎样结识的呢？镇子传说背后的真相究竟如何呢？一切谜团在今年秋天即可见分晓了。



有罪X无罪

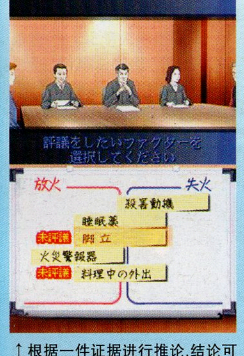
机种 NDS
类型 AVG

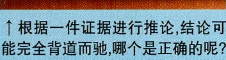
●NBGI●1人用●5040日元●2008年5月21日●日版



律师、检察官、犯罪嫌疑人之后又是什么？在这款《有罪×无罪》中，玩家将要以一名“陪审员”的全新视点来探求案件真相。事实上，庭审制度是要今年5月1日才在日本的审判中正式实施的，所以本作一切皆以实际制度为基础，也可以算是对制度的一种推广和宣传。

以另一种视点参与审判过程。





↑根据一件证据进行推论，结论可能完全背道而驰，哪个是正确的呢？



↑随着审理发展，新的证据将会被逐渐提交，案件全貌也渐渐明朗。



→控辩双方都会提出自己的观点，玩家要自主判断。



游戏中将收录包括4个不同的案件，每个案件都有众多的疑点与对立的主张。在为期3天的审理期间，玩家将依照程序听取检方与辩方的主张，质问证人与被告，并透过陪审团小组讨论取得共识，对于案件做出“有罪”或“无罪”的判决。比起其他作品要进行繁缛的调查取证，本作更加注重现场的推理和果断地判断。



EVA 钢铁新娘2nd

机种 PSP
类型 AVG

●CYBERFRONT●1人用●3990日元●2008年6月11日●日版



《钢铁的新娘》是以人气动画EVA为蓝本的二次创造物，描述了另一个时空中EVA诸人充满乐趣的日常生活。本次的作品是PC的移植版，针对PSP的特质，本作进行了加强存档功能、截图功能，还加入了新的声优，力求一切都以掌机“随时随地短时间游玩”为宗旨，方便玩家游戏。总之一起来培养真嗣与大家的感情吧！

→游戏的某些情节中增加了音声对话，这也算是新的收集要素之一。





↑游戏本身还是很简单很标准的AVG，相信玩起来都没什么障碍。



↑一些原作中的名场景也会再现，不过通过玩家的选择，结局是否照旧就不一定了。



←咦？那么多张图，为何美编非得上这张呢？

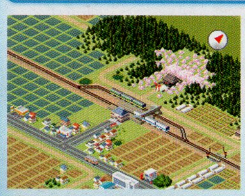
交友 云南 徐万苏
各位高三的朋友，加油啊！
男，17岁，云南省昆明市东风西路488号，QQ490255603

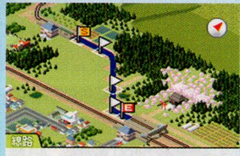
A列车发进

机种 NDS
类型 SLG

●ARTDINK●1人用●5500日元●2008年4月23日●日版

A列車で行こうDS

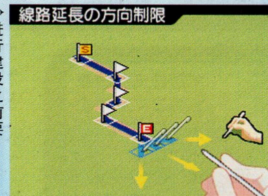




“要想富先修路”这句话是不是大家都很熟悉呢？A列车系列正是这样的一款游戏。玩家的目的是要运营一个铁道公司，将自己的线路铺到四面八方去——不过仅仅是一条秃秃的铁路自然没什么意义，所以作为发展计划的一环，铁路沿线的发展也是重要的游戏目标。通过发展沿线经济、提高教育水平，铁路本身也会收到很大的收益。



→进行前要相应的规划，否则会建设之乱成一糟，堆一堆。





→也有取材自现实的场景，相信去过东京的玩家一定很眼熟。





↑满足一定条件后就可以使用触笔来拓展新的线路，逐步推进吧。

游戏提供了剧情模式(胜利条件从总资产一定数目以上到促使公司上市不等)、自由模式(可以自由设置胜利条件、生成地图)，即使以前没玩过该系列，也有十分详尽的教学任务模式帮助玩家上手。

韵律冲冲冲

机种 NDS
类型 RAG

●ALPHA UNIT●1人用●5040日元●2009年4月9日●日版

提起节奏游戏大家肯定会想起《节奏天国》和《应援团》，而提起瞬发爽快迷你游戏的话恐怕《WARIO制造》是不会被忽略的——那么这二者结合起来呢？本作就是这样发想的一款作品。各个迷你游戏中，大家都因为某种奇怪的原因奔跑，玩家要做的就是按一定节奏输入指令以帮助游戏角色满足其目的，游戏非常简单，只有长音和短音两个指令，不过……





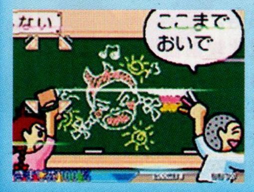
↑这个模拟游戏是要让内急的主角追上莫名其妙飞驰而去的移动厕所。

↓着难度提升，厕所会窜得越来越快，主角的耐力则会越来越低，若是中途失守的话可就GAME OVER了哦。



↑越是接近终点难度越高，主角说“还差一点”的时候，一旦失误就会立刻失败。

本作最大的特点就是“不需要用手！”虽然玩家同样也可以使用触屏或按键来操作，但完全可以只用NDS的麦克风来操作。可不要吓到旁人哦。不过话说，如果被逗得忍俊不禁的话就不能吹气操作麦克风了呢。



←学习委员要追在捣蛋鬼之后擦除他的涂鸦。



←勇者也有糟糕的时候，被干掉之前速速闪人吧。



←好雷的追女仔，为啥让我想起“凡尔赛的玫瑰”？

游戏品质

心的感受 文的传达

合集游戏另有一番风味

游戏中心CX 有野挑战状2



NDS/NBGI
2009年2月26日/ACT/1人

FF和DQ相融合的结晶

第七之龙



NDS/Sega
2009年3月5日/RPG/1人

本期新发现 本期好玩的游戏太多了，实在玩不过来了，真是愁啊。

翔武 机战K终于通了，感觉好热血啊，我这一刻又燃了。

游戏中心CX 有野挑战状2 — 9

那个喜欢挑战老游戏的有野课长又回来了，这次带给了玩家们更多游戏。这是这个系列的第二作了，这个系列主要是给玩家布置任务，进行老游戏的挑战，这些老游戏都不是在市面上发售的，而是模仿各种主流的游戏类型，比如马里奥类的动作游戏，**这次侦探游戏类型估计要难倒很多国内玩家了。**

第七之龙 — 9

这游戏绝对是近期RPG中的精品了。我一直都很喜欢世界树迷宫系列的系统，但是由于太难就放弃了。本作正是用了世界树迷宫系列的系统，加上传统RPG的玩法，让我这种觉得世界树爬楼类型很累很难的人，也有心情玩下去了。**游戏中职业和技能的搭配非常重要，也非常有研究的价值，绝对推荐啊。**

本期新发现 要有爱。本期的游戏中不乏颇有卖点好的优秀作品啊。

八房 七龙打通止步中，工房缓慢进行中，GVG目前瓶颈中。

游戏中心CX 有野挑战状2 — 9

相当好玩的小游戏合集，如果是有很长玩龄的玩家估计会感到一股亲切感。不过虽说是MINI游戏，但意外的有些小语言障碍，如果看不懂任务达成条件可能会打很久，"有野课长是名侦探"也着实头疼。**游戏节奏快捷，音乐怀古，画面干净，基本上没什么可挑剔的，怀旧派玩家必玩之作。**

第七之龙 — 9

剧情好，音乐赞，系统玩起来变化丰富而且难度适中，战斗不拖沓。极适合RPG爱好者深玩。可惜是细节方面有不少小缺陷，比如遇敌率略高、战斗指令最后一人选错无法更改、地图技失效没有提示等，画面也略惨。本身值8分，9分是为勇敢挑战传统RPG的制作人喝彩，希望继续发扬光大！





本期新发现 不要跟我提三国无双联合突击！我从来没玩过联合突击！

一狼 DS版GTA满赛！一狼发现自己偶尔也该补一下美式游戏。

游戏中心CX 有野挑战状2 — 9

本作是融合了众多小游戏于一身的合集游戏续作，和前作一样，玩家需要扮演游戏中的主角玩早期的FC游戏，同时需要达成各种特定的任务。随着任务完成数量的增加，可供选择的游戏种类也会逐渐的增多。**FC游戏的操作和手感也略有改善，但初期严格限制游戏数量未免使游戏自由度受阻。**

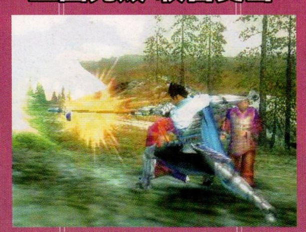
第七之龙 — 9

本作玩起来颇似FF和DQ的集合，Q版的人物非常可爱。难度略高，不经常练级的话后期将会非常困难。村庄内的各种设施也可以调查获得道具等。**唯一的缺点是按键设置比较别扭，菜单键应该设为公认的合理键位X键。**此外，战斗中按住A键不放可以快速战斗也是值得称道的亮点所在。

交友 北京 关小寒
上课玩NDS,老师一来，关机再开机，骗老师说这是学习机。
男，13岁，北京市门头沟区有新中学，QQ346652487

无双系列进化后的新作

三国无双 联合突击



PSP/Koei
2009年3月12日/ACT/1-4人

大红大紫的美式枪战游戏

抵抗 报复之刻



PSP/SCE
2009年2月11日/ARPG/1-8人

GTA系列终于登陆DS平台

横行霸道 血战唐人街



NDS/Rockstar
2009年3月17日/ACT/1-4人

三国无双 联合突击

7 可能是类型问题，我是怎么也玩不下去这个游戏。刷东西这活很枯燥，而且要是遇到一个刷起来没意思的游戏就更没心情刷下去了，个人感觉本作就属于这种类型。无论是移动还是打起来，都觉得手感很飘，大概是我对动作游戏很挑。**换个角度来看的话，作为没事刷刷玩玩也不算累，还是有点意思。**

6 和怪物猎人一样拿什么武器就是啥操作，**不同人物只有样子和无关紧要的技能区别，视角太飘，锁定太烂**，玩得天昏地暗；敌人难度设置不合理，得到好装备之前累得要死，得到之后一路按键割草颇为单调；低掉率刷刷刷无乐趣可言，协作也没意思，游戏值7分，6分是因为我讨厌现在的光荣。

8 名为无双系列的作品，不过本作似乎和《怪物猎人》一样融入了太多的网游化要素，和好友一起联机进行游戏才能感觉到游戏的乐趣。系统方面，反复刷素材升级都市、习得特技、打造武器等系统也使得游戏朝泡菜味方向发展。**缺点是经常会因为金钱不足而反复完成支线任务赚钱，略嫌枯燥。**

抵抗 报复之刻

8 本作可以说是PSP上非常优秀的动作射击游戏了，画面和效果都非常出色。大家都知道PSP无论是摇杆还是按键都不适合做射击游戏，**为了照顾玩家，加入了辅助瞄准系统，可以说解决了这个问题。**本作还可以根据PSP系统的语言来选择游戏语言，除了日语，其他都是英语，省得等美版了。

8 视角、画面和流畅程度大大出乎我的预料，玩起来相当火爆有意思。**只是PSP键位问题，要用右四键调整准星，如果不熟悉就会超别扭。联机模式非常难能可贵的不丢帧、不卡慢，颇有战略性，**只是无法设置NPC，人少的话联机略觉单调，地图太少也让人很遗憾——有些让人意犹未尽吧。

8 在家用机上非常火热的美式枪战游戏终于推出了PSP移植版，本作的移植度可谓相当高，画面和音效基本上达到了家用机版的水平。**操作方面由于掌机所限，必须使用叉圈方角四个按键来控制转向，和NDS版银河战士类似。**本作的确是PSP上比较难得的优秀作品，喜欢美式游戏的玩家千万别错过。

横行霸道 血战唐人街

9 当时有些不太看好的游戏，拿到手中玩了一下之后发现实在是款精品游戏。虽然像GTA初代那样采用俯视角，**但是无论是抢车还是飚车或者是其他GTA中的要素，在这一作里都以不同于后面几作的方法表现了出来，让人心里绝对能接受。**网站论坛上对这款作品的评价都相当不错，制作小组太用心了。

9 虽然画面略惨，风格略怪，音乐略雷，但本作确实是诚意的杰作——**不仅最大限度还原了系列高自由、火爆的优点，剧情和气氛塑造也完美体现了那种浓浓的“美国味”**，而这种对文化的折射正是系列真正的charm point，游戏许多细节绝赞，比如抢车慌张开走时来不及关上的车门。

8 GTA系列在NDS上登场的第一作，虽然由于DS机能所限，无法和家用机上的以往作品相提并论，不过本作的素质绝对是堪称优秀。不仅游戏自由度非常开放，而且场景也做的非常庞大。**基本上家用机上值得称道的要素都在本作中得到完整的保留。**唯一的缺点是人物太小，玩久了伤眼。

游戏品质

立体版“扫雷”解谜游戏

立体绘图方块

NDS/Nintendo
2009年3月12日/PUZ/1人

这个游戏感觉有点像扫雷，但实在太不巧了，本人对扫雷和解谜类游戏全都是苦手。不过，就算是这样，本人也能感受到这个游戏带给我们的乐趣。利用类似扫雷的玩法来解立体方块迷题，**不光是要通过单纯看数字猜，有时也是要来想象这个图型的样子来进行辅助思考**。本人打算在有生之年通掉。

超简单，超有趣的创意类游戏，**开始稍加注意掌握规则后就十分容易沉迷，实际上是不逊于俄罗斯方块和蜘蛛纸牌的杀时间大魔王呢**。本类游戏其实没什么可评论的，正如拼魔方和数独，喜欢不喜欢完全看个人——从我的角度来看，强烈推荐大家有空试一下，没准就会一发而不可收呢。

原以为是款什么样的解谜游戏，玩过后才知道原来就是**“扫雷”的立体版**。玩家需要用触摸笔360度自由旋转方块，并根据方块上的数字提示来决定哪些可以“敲掉”，哪些不能拆。如果拆错了会扣分，分数扣完就会GAMEOVER。总之本作的创意非常不错，适合对解谜类游戏感兴趣的玩家群。

热血的钢之魂再度燃烧

超级机器人大战K



NDS/NBGI
2009年3月20日/SRPG/1人

之前虽然也说过不看好，但是作为萝卜饭还是要玩的。本作虽然还是没有语音，但是从战斗动画和寺胖所强调的特写画面上来看，确实有很大的进步了。对于收录的作品来说，铁甲万能侠纯属是凑出勤来参战的，**而近几年追新番萝卜片的玩家们，这款作品是非常适合你们的**。流程感觉还是有些短。

作为机战来讲，本作的画面7分，音乐9分；长度和剧情6分，参战作品8分。优点和缺点都很明显。**某些音乐相当不错，小队系统也很有趣，但因为作品太杂而被割裂得四分五裂的剧情和丑到爆的主角机也很让人无奈**。磁伟俱的某招数终结画面让人颇为感叹时光流逝啊，冲这个，升华1分。

还好这次的作品回归了机战系列正统作品，上次的“无限边境”让不少玩家雷了一把。一狼虽然不是机战Fans，不过还是能感觉出本作的素质水平的。开始可供选择的主角只有一人，**而且战斗中也没有任何语音，未免稍有遗憾**。感觉游戏的音乐方面应该还有可以提升的空间，没有以往作品的气势。

略含养成要素的RPG游戏

安妮的炼金工房



NDS/GUST
2009年3月12日/RPG/1人

本人以前没玩过这个系列，这次上手，感觉本作还是有闪光点的。首先是**画面和音乐色彩和色调都比较明快，人设可爱，让人玩起来轻松畅快**，其次是简单容易上手，虽然一开始可能会因为不熟悉漏掉很多要素，但熟悉后就打得很顺畅，缺点就是给人感觉太短了，有点意犹未尽，战斗也太简单。

一改前作游戏繁缛、BUG成堆的窘况，向传统进行了一次成功回归。在传统的炼成、采集系统上增加了不动产投资这个新系统，更进一步强化了经营要素——只是这样一来，本来略显紧张的时间也更金贵了，办一件事总得让人仔细斟酌呢。清新简单，让人不知不觉就欲罢不能的经营类好作品。

游戏的画风非常可爱，而且配有大量的语音，很有日系动漫的风格在里面。而游戏类型则是养成类，战斗只是次要部分。最主要的，**游戏中基本上大量的剧情都可以按Y键直接跳过，对于想省事的玩家来说再方便不过**。不过本作终究只是Fans向的作品，一狼还是对这种类型游戏无爱。

交友 江苏 曹亮
口袋及牧场饭加我哦！
男，18岁，江苏省句容市第三小学，QQ827324550

本期由一狼为大家详细点评PSP版无双系列最新作——联合突击！本次的作品较系列以往作品而言有了脱胎换骨的变化，加入了大量的网游和联机要素使得传统玩家玩起来也会感觉耳目一新。对于无双系列忠实Fans而言本作的类型未免有些不伦不类，所以本作的口碑一直褒贬不一。

三国无双 联合突击
PSP/ Koei
2009年2月26日/ACT/ 1-4人

是全新的起点？抑或是垂死的挣扎？

号称是原创新作

无双系列在PSP上推出已经不是一次两次的事情了。早在PSP时代初期，备受好评的PS2版三国无双系列的3、4两作都被移植到PSP上推出过初代以及“二度进化”这两款作品。此外，战国无双系列也曾在PSP上推出过初代的移植。再加上两作大蛇无双的频繁移植和跨平台，彻底体现出光荣骗钱的本质。而这次在PSP上推出的联合突击，虽然名为原创新作，抛开“试玩版”事件不论，实际上玩到手之后的感觉，果然还是没有出乎预料，又是一款雷作。


除去传统的人类敌人，本作中也有体型巨大的怪兽登场。

彻底抛弃传统路线

对于从PS2时代开始培养出的无双玩家群而言，本次的作品未免有些差强人意。加入了大量的网游化要素，施舍建造、武将卡片、武幻练成、武器打造、任务委托等等要素，使得本作和传统的无双系列中分割开来，独立形成一种新的无双系列的派生作品。不仅在剧情方面自由度大幅开放，游戏的实际战斗也由传统的陆上战改变成“空战”，再加上各种野兽、怪物的加入，种类繁多的各种兵装设施，将本作推向了一个新的起点。


合理利用锁定键，才能更有效的攻击空中系的敌人。

未来将何去何从

其实深刻反思一下，或许可以感觉到，本作只是光荣的一次尝试。充分发挥PSP的网络机能，开拓无双系列的玩家群，让更多的玩家接触这个系列，这才是光荣这次的主要目的。纵然有传统玩家、忠实Fans坚持购买本作的正版，而实质上，也顶多是封存。身为一款实验性的作品，本作面对的玩家群是那些没有接触过或者原本对无双系列不感冒的玩家们。一旦本作受欢迎，今后的无双系列或许都会朝“联合突击”开创的新起点这个方向转变。但是如果本作销量惨淡，那么回归上文，本作只是光荣的一次尝试而已。

总而言之，这次的无双只是一款试验性质的作品，也许会有玩家觉得本作不错，但是千万不要把本作和传统无双系列混为一谈。无双系列的正统作品远远要比本作强大的多。

综合点评	
画面	9分 充分发挥PSP强大的3D机能
音乐	7分 总体感觉尚可,气势略嫌不足
操作	8分 打击手感略嫌僵硬
系统	7分 偏网游化,单机玩起来很别扭
总评 31分（满分40分）	



NDS

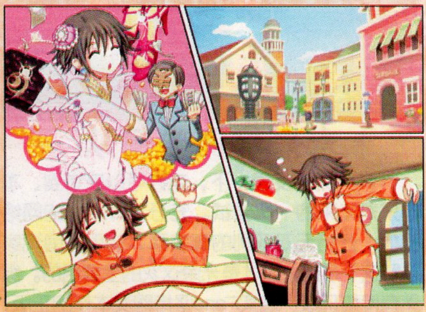
阿妮的工作室

SLG ●GUST●2009年3月09日 ●1人用/5040日圆●512Mbit

文责/八房 美编/伟哥

超・沉迷SLG回归

《炼金工作室》系列是GUST社的看门系列之一,在各个机种上都有登场。本次登场的《阿妮的炼金工房~塞拉岛的炼金术士~》是系列在NDS上的第二作。



炼金工房系列是一个以"固定游戏内时间+丰富多彩的合成、收集+高自由度、多结局+轻松明快的游戏节奏"作为卖点的育成类游戏——简单的说，玩家要做的就是在系列惯有的童话背景+轻松气氛中充分地挥洒利用游戏有限的时间（一般是游戏内时间三年）来培育主角，最后会根据玩家的表现来决定主角的命运。系列的难度一直不算太高，战斗、收集等要素实行起来也比较轻松,是一个节奏似缓实快，非常容易上手而且玩起来很容易沉迷的系列。本作吸取了上一作《利兹的炼金工房》的失败教训并且总结系列成功经验,充分针对NDS的机能进行了改革,做到了扬长避短,大家赶快去玩玩吧。

传统与创新

和系列作品一样,本作也包括平时的AVG+育成以及战斗+探索两大部分,分别又包含有若干的子系统,所有的系统都通过主线剧情融合起来。



本次的主角阿妮是一位功利又懒惰的少女。虽是大炼金术师的孙女，但她的梦想只是当上颐指气使的大小姐而已……所以某天，她从床上醒来的时候，发现自己身处陌生的塞拉岛——被恨铁不成钢的爷爷丢到岛上的她，被勒令在有限的时间内为塞拉岛建设做出贡献。虽然一开始牢骚不断，不过一听说开发者冠军能够获得与王子相亲的权利，阿妮一下就来精神了……究竟她在这三年中能做出怎样的成就，实现怎样的成长，就要看玩家的手腕了 。

游戏的基本流程依然维持着系列的传统——游戏的时间为3年。在每年两度的考核时，玩家要达成系统规定的目标，依照目标达成状况可以获得不同的评价和赏金并且推动主线剧情。其余时间玩家可以自由发展。主角成长的流程大





致是：出门旅行，增强冒险技能和获取素材；接受并且完成任务，获得金钱、声望拓展自己的行动范围；调和、购买各类材料和物品来提高自己的炼金术技艺，最后根据玩家对于“时间”这个资源的分配和利用状况决定结局。

本次的新系统主要体现在建设方面。和原来不同，主角除了经营自己的工房之外还要负责岛屿的开发——开发需要巨额的资金，这个钱要通过每年政府的投资和自己的经营获得。而且,这个资金和主角自用的钱是分开的，无法互相兑换。盖好一个设施（比如点心店）之后，主角就要完成设施提供的种种任务并通过迷你游戏来提高设施人气从而盈利，当然，作为回报,设施中也会提供各种迷你游戏让主角能够有各类道具、资金等收益。这样玩家就有了更多的选择，均衡自己零钱和产业资金也成为了一个重要的课题。



游戏上手指南

游戏一开始会有些类似操作说明的引导剧情，成功合成一块看板后得到第一笔启动资金，之后游戏就要正式开始啦！

现在主角身上一穷二白，所以非常有必要去进行采集，不过直接出去的话会凶多吉少，所以我们要在镇子中转转，和大家都照个面，然后邀请女骑士和另外一个同伴同行。首次的目的地是瀑布，在靠近水的地方调查，能够挖到蜗牛和黑色的鱼。需要注意的是，采集和在采集地走路都会让时间流逝（而且很快），来回也要时间，所以一定要当心任务过期啊。

到家后照例要到处转转，随着时间流逝，镇中会出现各种剧情，尤其是自己的工房，一定要反复进出到没有事件发生。初期公会里时不时就会刷出需要鱼和蜗牛的任务，立刻用交货就可以多获得50%的金钱！回商店和沛沛说话用初始资金建立建筑。初期最为推荐的建筑是旅馆。然后去商店里买蔬菜做出野菜沙拉、野菜汁、蘑菇沙拉等料理，存个档，出发前往旅馆。



先和旅馆的管理员打个招呼，对方就会委托你完成任务提高旅馆的人气——初期的任务就是需要蔬菜料理，马上高高兴兴地交掉吧。交掉之后可不要着急走，反复和管家对话，可以开始玩迷你游戏。完成任务可以得到奖励，还可以让人气上升，月底结算就能得到更多的资金啦。边上的迷你游戏绅士只要花100块就可以抽奖，运气好的话能得到一大堆素材，点心自用卖钱两相宜，炸弹是初期克敌法宝，就算猜错也能够得到全员攻击的タ˜˜ル！（主角很喜欢的爆药桶……）。赚到足够的素材就回去完成任务吧，丰富多彩的炼金生活等着你呢。

玩后感

虽然一开始的难度略有点高，但熟悉和掌握系统之后的飞速成长非常让人愉悦，当玩家通过各种有趣的小游戏、子系统和朴素至极的战斗画面逐步深入游戏时，那种终于突破了瓶颈，有许多条精彩道路摆在眼前供我们自由选择的成长的实感可谓是颇得养成类游戏的神髓,吸引着人不知不觉就能玩好一阵。

ゲームセンターCX 有野の挑戦状2

游戏简介

复活的魔王有野再次出现，玩家再一次被传送到80年代的游戏世界。为了回到自己的现代，玩家必须要完成魔王有野送来的该时代发售的各种游戏的挑战任务。



游戏的基本理念和前作相同，随着玩家完成游戏数量的增加，游戏的时代也会逐渐的前进，发售的游戏水平也会逐渐的提升。相对于前作中游戏主机只有FC，本作中随着时间的迁移，游戏的硬件也会不断的提升。此外，本作中随着游戏的进步，游戏中的游戏杂志《ゲームファンマガジン》中也会介绍游戏中的各种隐藏角色和秘籍。

此外，根据游戏种类不同，玩家可以与前作中只能观战的少年有野一起进行游戏，“对战”、“协力”、“交换”都不在话下。新追加的指令“电话する”可以让少年有野从朋友哪里得到攻略要点指示。

主菜单详解

ゲーム选择	开始迷你游戏
杂志を见る	翻阅游戏杂志
お店に行く	去商店试玩新游戏
杂谈する	和少年有野谈话
电话する	给朋友打电话,获取游戏攻略情报
やめる	放弃游戏，保存游戏进度

NDS 游戏中心CX 有野挑战状2

ACT ●NBGI●2009年2月26日 ●1人/5040日元●512Mbit

小游戏攻略:ウィズマン

这个游戏和NAMCO开发的《Pacman》、《多鲁亚加之塔》比较相似，一共有32关。玩家的目的就是要收集全部画面上红色和蓝色的水晶。游戏基本的规则和《Pacman》一样，必须持有同样颜色的法杖才能吃掉对应的水晶。持有法杖的时候合理利用对应颜色的魔法，即可打倒碍事的敌人。此外，每个关卡里都隐藏着可以使用光之魔法的魔法杖，持有魔法杖的话可以同时吃掉红色和蓝色的水晶。

—— 操作方法 ——

十字键：控制角色上下左右移动

A键：持有法杖的状态下才能使用，可以挥动法杖释放魔法，或者让面前的魔法消失（注意没有法杖的话A键无法使用）

START键：开始游戏/暂停游戏

—— 挑战内容详解 ——

挑战1：同时持有2个法杖，一次性使出两次魔法!

这个任务要求玩家连续取得地图上同样的法杖2次，然后即可按A键发出两个魔法攻击敌人。得





到两个法杖之后在适当的场所使出魔法即可过关。

挑战2：按照顺序连续吃掉8个发光的蓝色水晶！

这个任务要求玩家按照顺序吃掉8个发光的水晶。第一个发光的水晶就在游戏开始时玩家左侧位置，吃掉之后下一个需要吃的水晶就会开始发光，一边注意回避敌人，一边按照顺序把全部8个水晶吃掉即可过关。

挑战3：进入第四关的大门！

只要全部收集完毕第四关的水晶即可出现通往下一关的大门，只要进入第四关，吃掉全部的水晶再进入出现的门中即可。分值不是影响过关的关键可以无视。

挑战4：1次游戏中合集获得10个宝石！

在各个关卡中获得水晶之后，画面中央有时就会出现宝石，只要玩家在一次游戏中连续获得10个宝石即可达成任务。宝石的出现规律是根据玩家吃掉水晶的数目来决定的，每50个水晶出现一个小宝石，每100个水晶出现一个大宝石。宝石在出现10秒之后就会消失，一定要尽早获得。注意中途万一被敌人打倒的话，获得的10个宝石数量就必须重新累计。



小游戏攻略：无敌拳カンフー

这是一款组合了拳、脚、跳、蹲等各种动作于一身的格斗动作游戏。玩家需要使出各种攻击手段，击倒接连不断出现的敌人。注意只要被吹飞的敌人碰到其他敌人时，就会出现能量，积攒4个能量包之后，即可发动“无敌拳”。在每个关卡的最后都设有充满个性的BOSS角色，此外游戏还设有2P对战模式，可以和少年有野进行切磋。

—— 操作方法 ——

十字键左右：控制角色前后移动

A键：拳头

B键：踢腿

十字键上：跳跃/跳跃中使用攻击即为跳跃攻击



十字键下：蹲/下蹲中使用攻击即为下蹲攻击

※输入斜向指令的话，即可使出斜向跳跃

—— 挑战内容详解 ——

挑战5：吹飞敌人！

这个任务比较简单，只要吹飞敌人成功即可完成。只要使出连续攻击给敌人构成的伤害大于自己的体力，就会出现红色的打击标志，攻击结束之后即可吹飞敌人。只要把握时机使出连续攻击吹飞敌人即可过关。

挑战6：打倒第一关BOSS！

这个任务只要打倒第一关的BOSS即可。对付BOSS的时候只要蹲下攻击几次，然后马上离开对方，如此反复即可轻松取胜。

挑战7：发动无敌拳打倒敌人！

使用吹飞攻击打倒的敌人碰到其他敌人时，即可出现能量槽。只要积攒到4个能量槽发动无敌拳即可完成任务。注意使用连续技攻击敌人的时候，挥拳攻击敌人时敌人会往前方吹飞，用腿时敌人会往斜上方向吹飞，必须灵活运用敌人的吹飞位置才能打出能量槽。只要时机把握的比较好，遇到中BOSS之前即可发动无敌拳。

挑战8：打倒第二关的BOSS！

只要打倒第二关的BOSS即可完成。BOSS会使用居合斩和纵向斩两种攻击，纵向斩之后BOSS会有短时间无法行动，此时抓紧时间攻击即可。

文责/一狼　美编/伟哥

玩后感

由于一狼是个彻头彻尾的怀旧派，所以对这种经典合集类型的游戏非常感兴趣。虽然早期的游戏画面简陋，但是每款游戏都有着自己的亮点。不过，本作的缺点是初期游戏限定自由度略窄，每日挑战的单一游戏设定也让玩家感到有些单调。总体上本所的素质中规中矩，对怀旧游戏非常感兴趣的玩家可以尝试一下。

热作冲击波



日式RPG的开山鼻祖
勇者斗恶龙系列汉化作品回顾

要说日式RPG的开山鼻祖是哪款游戏？勇者斗恶龙（简称DQ）当仁不让位居首选。国民RPG毕竟不是浪得虚名，系列家用机正统作品（包括复刻）销量全过百万在当今的业界也算是无人能敌。就算是早期的反勇者派杰出代表——号称在国际上拥有崇高地位的最终幻想（简称FF）系列也在复刻量产化的趋势下逐渐和DQ拉远了距离。那么，今天就让编者带领大家进入DQ的世界，整理一下DQ系列所有的汉化作品，让更多的玩家能够接触、了解这个在日本首屈一指的大作，体验一下王道RPG游戏的精髓所在。

文责/一狼

罗特篇——剧情衔接紧密，系统严谨复杂

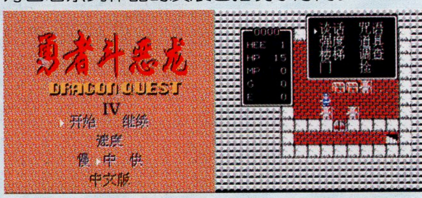
DQ系列的前三部作品被称为“罗特三部曲”，剧情的顺序是按照3-1-2来讲述的。罗特篇的总体特征是比较正统，三部作品风格极其相似，而且从1、2、3这三部作品中可以看出系列正在逐渐的成长和完善，并在3代达到一个巅峰。3部作品中有大量共通的场景，如“拉达托姆城”、“龙王城”等，甚至这些场景的音乐都是一样的。确实让玩家能设身处地的感觉到游戏中所在的场景，玩过1作之后，也必然会想尝试一下其余的两作。如果你是没接触过DQ系列的玩家,准备接触罗特三部曲的话,推荐的游戏顺序就是1-2-3，因为1代比较简单,流程也短;2代开始奠定了系列的诸多固定风格和系统要素,熟悉DQ2之后再品味DQ3会适应许多。

勇者斗恶龙初代

DQ1汉化作品推荐度

机种	汉化版本	推荐指数
FC版	外星汉化	★★
SFC版	个人汉化	★
GB版	D商汉化	★★★

DQ1的剧情非常简单，主角是传说中的勇者罗特的后代，封印邪恶的光之玉被龙王夺走，拉达托姆城的劳拉公主也被绑架，主角肩负着拯救世界的使命而踏上讨伐龙王的征途。虽然DQ1的剧情较为简短，但是开创了日式RPG的先河，奠定了诸多DQ系列一成不变的系统设定，为日后系列作品的发展也指明了方向。



↑FC版DQ1虽然是用日版ROM汉化，不过却导入了电池记忆的功能。

DQ1作为系列的开山之作，不但在系列中有重要地位，而且也是家用机RPG史上不可磨灭的一笔。它从根本上脱离了动作游戏范畴，开创了RPG游戏的新纪元。全新的回合制战斗系统，数值化的HP、MP系统，都成为了以后RPG游戏的典范。而出色的音乐，以及在当时已经

交友 黑龙江 杨敬烈
PSP有点小问题，动不动就自动关机何解？（去检查检查电池和电池接口）
男，18岁，黑龙江省齐齐哈尔市建华区，QQ：708951987

可以说是非常精彩的画面，也都使得这款划作品有了划时代的意义。不过由于FC时代制作水平所限，该作品尚有许多不足之处，比如人物只有一个方向，对话需要选择方向，以及繁琐的钥匙、照明系统。从汉化上来看，FC版的汉化作品应该说是汉化的比较全面的，没有发现什么明显的BUG问题。

→SFC版DQ1的画面效果虽然不错，但是汉化度却不是很完善。

之后的SFC版和GB版复刻，针对FC版的基础上做出大幅修正。追加了大量道具以及保管所等人性化的设定，音乐方面也几乎是完全重制，使得游戏的耐玩度也大幅提升。对于想回味这款经典RPG初代作品的玩家来说，重视画面表现的话，SFC版无疑是首选，GB版画面略有缩水。

虽然勇者斗恶龙初代的3个版本都有过汉化作品，不过编者个人感觉汉化质量最好的要数GB版。虽然GB版是繁体中文，而且偶尔会有文字乱码等现象，不过全程没有死机BUG，可以正常通关。而SFC版虽然画面和音效比GB版加强许多，但是汉化程度不太完善，后期的对白都没有汉化，而且战斗时还是日文。FC版由于是早期画面惨不忍睹，所以DQ1的首选汉化作品只有GB版。

恶灵之众神

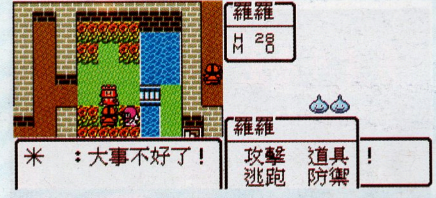
DQ2汉化作品推荐度

机种	汉化版本	推荐指数
FC版	外星汉化	★★
SFC版	个人汉化	汉化未完成……
GB版	D商汉化	★★★

DQ2的故事发生在前作的几百年之后，勇者打倒了龙王，拯救了世界，并带着劳拉公主出发到世界各地旅行，建立了新的国家，并在各地留下自己的血脉。而2代的3位继承勇者罗特之血的同伴，都是1代主角的子孙。而本作的剧情方面也于前作紧密相连，大神官哈根袭击了蒙布尔克城，企图召唤出破坏神西多来毁灭这个世界。残留的罗特子孙为了粉碎哈根的野心，再次踏上了冒险之旅。本作中同样有前作的地图——亚雷夫加鲁多大陆出现，拉达托姆城和龙王城等经典的场景依然健在，堪称最强的罗特套装也完好的保留下来。所以，官方先后两次以合集形式推出了1+2的复刻作品，并在玩家群中获得了一致的好评。



↑FC版DQ2是史上难度最高的一作，没有一定心理准备切勿尝试。



↑GB版的DQ1+2翻译的还算不错，只不过画面和音效方面略有不足。

FC版的DQ2被称为是系列作品中史上难度最高的一作，而且日版的ROM是密码记忆而非电池记忆，到了游戏后期每次存档都要记下长达70多假名的密码，万一记错了一个浊音或半浊音点就会导致进度丢失，所以FC版DQ2一直是DQ玩家心中永远的噩梦。到了SFC版和GBC版复刻作品中则大幅改善了游戏画面，而且难度方面也做了非常更加人性化的调整。所以DQ2也和DQ1一样，注重画面的话SFC版无疑是首选，GB版位居其次。

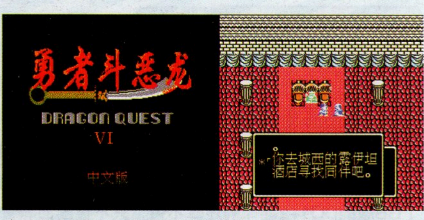
DQ2和DQ1一样，三个版本中只有GB版的汉化是最完整的。SFC版的DQ2名为汉化，实际上只是把日文中所有的“の”换成了“之”。所以“いのちのきのみ”（生命果实）被翻译成了“い之ち之き之み”，感觉非常别扭。而FC版是基于美版的基础上汉化，虽然改善了日版中不能电池记忆的功能，但是难度方面也的确让人望而却步。总之，DQ2的首选汉化作品同样只有GB版。

迈向传说……

DQ3汉化作品推荐度

机种	汉化版本	推荐指数
FC版	外星汉化	★★
SFC版	勇者汉化组汉化	★★★★
GB版	D商汉化	★

罗特三部曲的最后一作DQ3，一直是全系列作品的巅峰，本作的3次复刻作品累计销量，日本本土就达到了600万份，甚至于DQ3发售时期，造成学生、公司员工集体旷课请假排队购买DQ3，以致于日后日本政府不得不强加规定：DQ系列正统续作只能在周末发售。更有甚者，在DQ3发售前夜，有玩家的爷爷为了给孙子排队买DQ3而冻死在日本街头的事件报道，可见DQ3在整个日本拥有着崇高的社会地位，该作也一举获得88年该年度所有的游戏奖项，国民RPG的号召力也由此可见一斑。



↑FC版DQ3虽然画面较为简陋，但是系统方面已经相当完善了。

而游戏的剧情方面，也是紧接着罗特系列前两部作品，并采用了倒叙的方式，DQ3的主角为了继承父亲的遗志，打倒邪恶的魔王巴拉莫斯，到达地下世界之后，发现这里就是DQ1中的亚雷夫加鲁多大陆，而通关之后终于被拉达托姆国王授予传说中的勇者——“罗特”的称号，因此DQ3讲述的就是罗特本人的冒险故事。可以理解为DQ1和DQ2都是3代引子，罗特三部曲在3代中才达到了真正的高峰。

之后的两次复刻版DQ3，都针对FC原版加以大幅改善和修正。SFC版DQ3被誉为DQ系列2D作品终结者，虽然使用的是SFC版DQ6的引擎，但是各方面细节上的调整都已经达到了非常完善的地步，画面和音效也达到了SFC音源的极限水平。之后的GBC版复刻虽然在画面和音效上严重缩水，但是很好的利用了掌机的通信机能，通过联机交换徽章可以和GBC版独有的隐藏BOSS——大地之龙战斗，所以如果忽视画面效果的话，GBC版的DQ3才是3个版本中最完善的作品。



←SFC版DQ3无论是画面效果还是汉化质量都是非常令人满意的。

DQ3同样也推出过3个汉化版本，但是大家必须要了解的是，GB版有系统BUG严重影响正常游戏。GB版的DQ3不仅由于字库限制，某些对白让人感觉非常头大，而且据说是破解的时候少了一行代码还是由于容量限制只能忍痛割爱等原因，GB版最大只能装备一件防具。虽然有秘籍通过交换日版存档可以解决装备限制的问题，不过在中文游戏中每次更换装备都必须切换到日版存档也十分麻烦,所以GBC版D商汉化可以完全无视。而勇者汉化组推出的SFC版DQ3的汉化作品则无疑成为首选佳作，只是有些模拟器版本可能会造成乱码问题，以及通关后无法显示通关标志、看状态死机等，当然这些细微的瑕疵都不影响正常通关，暂时只能期待下一次复刻罗特三部曲的同时，会有更完善的汉化作品出现。

天空篇——情节跌宕起伏,地图规模宏大

就在罗特三部曲获得巨大成功的同时，日式RPG逐渐的发展普及，FF系列后来居上,俨然已经达到与DQ相匹敌的舆论地位。因此DQ系列从第四作开始改头换面进入“天空三部曲”系列，三款作品的剧情衔接方面没有“罗特三部曲”紧凑，不过游戏的剧情、系统方面都达到了另一个巅峰水平。天空系列的剧情也是按照6-4-5的倒叙方式来讲述，不过6代的剧情交代的相当隐晦，并没有明确指出与天空系列前两作的关系，不过可以根据天空之城以及天空装备的相似度来进行粗略推断，官方也发表了言辞证实。“天空三部曲”的每一作都拥有极

高的耐玩度，尤其是最近在DS上复刻的DQ4与DQ5都有相当完善的汉化版本，我国的掌机玩家终于也能领略到DQ系列的魅力所在。

被引导者们

DQ4汉化作品推荐度

机种	汉化版本	推荐指数
FC版	外星汉化	★★
NDS版	NB天幻联合汉化	★★★★★
NDS版	BUS汉化	★★

身为天空系列的第一作，DQ4开始改头换面分章节进行。每一章将要扮演不同的角色，第一章是王宫的战士莱安，类似于DQ1中的主角独自冒险。第二章的主角是任性公主安莉娜，带着克里夫多和布莱两位法师，类似于DQ2中的3名同伴。而第三章的主角是大名鼎鼎的武器商人特鲁尼克，需要在武器店打工挣钱买装备。第四章是扮演两姐妹玛尼雅与米蕾雅进行寻找杀父仇人的旅行。到最后一章勇者正式登场，和前四章的同伴一起组成队伍，最终打倒大魔王拯救世界的和平。在PS版以后的复刻作品中，还追加了原创的第六章，可以让最终BOSS皮萨罗成为伙伴，最后也达成了圆满的结局。可以说复刻版的DQ4算是圆了Fans的一个心声，将DQ4的人气也推向一个巅峰。



↑FC版DQ4是不少玩家童年时接触的第一款RPG游戏，也被誉为永恒的经典。

3个版本的DQ4中，要说耐玩度最高的作品，PS版DQ4当仁不让位居首选。FC版由于是初代作品，而且受机能所限，画面和音效以及系统等方面都有着一定的不足，PS版复刻用了DQ7的引擎，将DQ4彻头彻尾进行重制，献给玩家一款焕然一新的作品。之后的DS版由于是掌机平台，内容上比PS版相比有了轻微缩水。如PS版独有的前四章剧情提要，DS版中就没有得以保留，此外地图缩放、音乐记忆等细节方面DS版明显有些不足，移民村也彻底阉割，删减了大量的移民村支线对话部分。不过，PS版由于加密程序难以破解，至今没有汉化作品，只有DS版由于破解技术成熟，汉化作品才能与玩家们见面。



←非常经典的一张图，来源自BUS汉化版DQ4。

除去早先外星科技汉化的FC版DQ4以外，DS版的DQ4一共推出过两个汉化版本。最初是NB天幻联合汉化版率先发布，只不过缺少第五章以后的同伴对话，不过游戏的汉化质量非常优秀，之后BUS迅速推出完整汉化版，但是由于赶工等问题不得不在翻译水平上有些缩水。目前DQ4的NB天幻联合汉化的完美收藏版已经发布,所有对话全部补完，全程没有任何死机BUG,绝对是值得体验的佳作。

天空的新娘

DQ5汉化作品推荐度

机种	汉化版本	推荐指数
NDS版	NB汉化	★★★★
NDS版	BUS天幻联合汉化	汉化中……

DQ5是天空系列的第二作，故事发生在DQ4的几百年后。5代最大的特点是主角不再是勇者，主角的儿子才是拯救世界的勇者，主角在年幼时和父亲一起旅行，最后父亲被仇人所杀，自己做了8年的奴隶。几经波折之后终于结婚生子，最后一家人一起寻找杀父仇人并打倒大魔王拯救了世界。可以说DQ5讲述的是主角一生的故事,在Fans群中誉为“系列剧情最好的一作”。此外，DQ5开创了怪物可以收为同伴的系统设定，之后的《口袋妖怪》系列或许都是模仿DQ5的怪物伙伴系统制作的。



←在现在看来,SFC版DQ5的画面简直惨不忍睹。

特别策划



↑DS版DQ5不仅是系列首次汉化，而且质量非常优秀。

DQ5一共推出过3个版本，最初的SFC版战斗中只能派3名同伴出战，而且画面似乎与FC版进化不大……PS2版DQ5是本作的首次复刻，借助家用机的强大机能，PS2版DQ5的画面可以说达到了非常巅峰的水平，是3个版本中画面最优秀的。DS版复刻的DQ5虽然同样使用了DQ4的引擎，不过在系统上更加完善，支持了音乐记忆功能，不会像DQ4一样每次战斗之后，地图、迷宫音乐自动复位重放。不过，由于DQ5的大地图并行处理程序过多，在大地图和同伴对话时有轻微的卡慢延迟。剧情方面，DS版新追加了第三位新娘——黛博拉，而且新追加了两名怪物可以加入队伍，较PS2版而言耐玩度更高。总之，追求画面效果和流畅度的话，PS2版是首选作品，对画面没有苛刻要求的话，NDS版当之无愧位居首选。

DQ5的三个版本作品中，目前只有DS版有汉化版。虽然早先勇者汉化组试图破解和汉化SFC版DQ5，不过最后还是以失败而告终。DS版发售不久，BUS宣布与天幻联手合作汉化，不过可能是因为上次DS版DQ4让众多玩家失望的缘故而准备为Fans奉上高质量作品才造成迟迟未能完工。目前NB汉化组已经推出了DQ5的全剧情汉化测试版，除去后期儿女部分的同伴对话之外，游戏基本上汉化完整，而且翻译水平相当优秀，全程没有任何死机BUG，能够顺利通关，推荐感兴趣的玩家一定要尝试一下。

幻之大地

DQ6汉化作品推荐度

机种	汉化版本	推荐指数
SFC版	勇者汉化组汉化	★★★☆

DQ6是天空系列最后一作，也是和之后的DQ7并称为“新生DQ作品”系列的唯一一作。所谓的新生DQ系列，有着几个共同的特征，都有庞大的转职系统、双世界的设定、以及超长的剧情流程。而DQ6的世界观也非常庞大，需要玩家仔细揣摩的剧情也很多，在天空三部曲中属于素质最优秀的作品。只可惜这款作品自95年发售以来，长达14年间从来没推出过复刻作品，原先的SFC版也有着许多有待改善的系统设定。官方曾宣布把天空三部曲全部复刻到DS上，不过目前除了一张Logo之外还没有公布DQ6的任何实机画面，所以短期内发售估计还是不大可能。



←SFC版DQ6只汉化了剧情部分，道具和系统并没有汉化。

由于DQ6只有一个版本，而复刻版暂时还没有消息，所以想体验这款游戏的玩家只有SFC版这一种选择。值得一提的是，日本的同人玩家曾用SFC版DQ6的开发引擎自制了SFC版的DQ4，算是原了SFC主机上DQ系列1~6全作品制霸的梦想。这款同人作品虽然是非官方版，不过很好的保留了系列以往的特色，难度和平衡性方面把握的也非常优秀，而且追加了大量通关后的新剧情，辛西娅、罗莎莉等原作中的NPC角色都可以加入同伴，更有全系列所有的BOSS可以作为挑战。唯一的缺点是，SFC版的DQ64暂时没有汉化作品，对于不会日语的玩家来说，想体验这款游戏的魅力，还是有些遥不可及。



↑不少喜欢DQ的玩家一直孜孜不倦的从事着同人方面的创作。

勇者汉化组曾推出过SFC版DQ6的汉化作品，该作品分为日文汉化和英文汉化两个版本。两个版本都是剧情完整，只不过战斗和道具的名称由于加密的缘故无法破解，所以仍然保留着日文和英文。而DQ6的早期版本中有不少死机BUG，之后的修正版已经杜绝了死机以及对白无限循环的问题，基本上可以达到正常通关。不过，随着时间的迁移，等DS版DQ6推出之后，完善的破解程序以及有爱的汉化成员相信一定会第一时间奉上高质量的汉化作品，不会令Fans们失望。



↑不知道DS版天空三部曲中DQ6的复刻作品何时才能与广大玩家见面。

外传篇——剧情延伸正统，系统别具一格

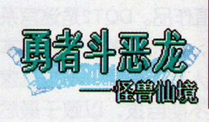
在DQ正统系列作品大红大紫的同时，厂商还推出过不少系列的外传作品，如怪兽篇系列、特鲁内克大冒险系列、元气史莱姆系列等等。纵观这些汉化作品，不仅在剧情方面巧妙的和正统作品链接在一起，而且每款外传系列都形成了自己稳定的风格，并拥有固定的玩家群。比如注重系统的玩家非常喜欢DQ怪兽篇系列,喜欢挑战的玩家则中意特鲁尼克系列,喜欢动作游戏的玩家或许会喜欢元气史莱姆系列。而这些外传作品中，虽然没有正统作品里汉化的数量多、质量好，不过多多少少也存在着一些D商或者是汉化组贡献出的作品，今天就在这里给大家简要介绍一下。

特瑞的神奇王国

DQM1汉化作品推荐度

机种	汉化版本	推荐指数
GB版	D商汉化	★★★

特瑞的神奇王国是DQM系列的第一作，主角是DQ6里米蕾优的弟弟特瑞。特瑞被一场奇怪的事件卷入大树国，从而在大树国内展开冒险。DQM系列最主要的特征是人类无法参加战斗，必须培育出各种怪物，让怪物与怪物进行对决。此外，两种不同性别的怪物可以进行交配，只要根据固定的合成列表即可培育出能力超强的隐藏怪物。不少玩家沉迷此作的原因就是系统复杂多变，自由度也非常开放，即使看不懂剧情，只要熟悉怪物的名称和指令也能体验到游戏的乐趣。DQM1最大的特点是每个迷宫深处都有正统作品中对应的经典场景出现，在这些经典场景里也会有经典的音乐出现，熟悉正统作品的玩家玩起来也会感觉到十分亲切。





↑作为唯一一部汉化作品的DQM1，在Fans眼中被誉为神作。

DQM1一共推出过两个版本，最早的GB版有过D商汉化，之后推出的PS复刻版由于破解困难等原因一直没有汉化作品出现。而GB版作为本作唯一的汉化作品，本身的汉化质量也还说得过去，基本上没有任何恶性死机BUG，对白语句也十分通顺。相信国内有不少怪兽篇系列的忠实Fans，都在儿时体验过这款作品。当然，GB版的画面有着一定的局限性，只要不太注重画面效果，本作绝对是素质优秀的佳作。

玛鲁塔的不可思议钥匙

DQM2汉化作品推荐度

机种	汉化版本	推荐指数
GB版	D商汉化	★★

DQM2的全称是《玛鲁塔的不可思议钥匙》，一共分为《鲁卡的旅行》和《伊露的冒险》这两个版本。本作的日版原计划是同日发售的，但是因为发售前期发现的严重BUG影响到游戏的平衡性而不得不把《伊露的冒险》延期了一个多月才发售，不过美版则是同日发售的。游

特别策划

PSP有没有什么好玩的养宠物游戏。（哈哈哈哈哈，隔壁的翔武说《偶像大师》）
男，16岁，上海市尚文路敬业初级中学，QQ：243773608 上海 小宇 交友



↑DQM2被D商汉化成了勇者斗恶龙4，而且汉化质量也只见平平。

戏中登场的怪物则包括了前作中登场的所有怪物和系列正统作品中1~7代里出现的部分怪物。两个版本的系统上基本上没有任何区别，只是可以收服的怪物有细微不同，某些怪物只有在固定的版本中才会出现。

本作也和前作一样，一共推出过GB版和PS版两个版本。PS版没有汉化作品，GB版目前只有《鲁卡的旅行》这个版本有中文汉化。游戏的翻译基本上非常到位，没有什么严重的语法错误，即使不看攻略也能根据对话情报来继续完成剧情。虽然在对话的显示上比令人满意，但是可能是由于不是一个D商汉化的缘故，本作中怪物的名字并没有继承前作的翻译，而且在牧场合成怪物时显示的名字和正常游戏中并没有统一，玩家很难分别具体是哪只怪物，这一点是这款汉化作品最大的败笔。

旅团之心

DQM3汉化作品推荐度

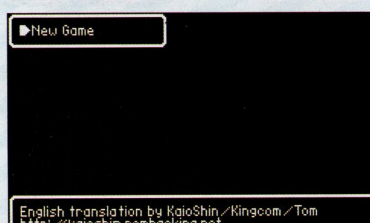
机种	汉化版本	推荐指数
GBA版	D商汉化	★

由于DQM1、2的巨大成功，ENIX终于在GBA上推出了令大家期待已久的DQM3-旅团之心。借助GBA的机能，3的表现力更出色，阴影效果、远近景物的刻画、城内细致的物品等等细节方面可以说把GBA的机能发挥到了极限。而



→旅团之心由于Dump不能，只有在实机上才能玩到汉化作品。

旅团之心作为DQM系列的第三作，在系统上和前两作有着本质的区别。首先不再是以往的怪兽交配系统，而采用的是DQ7中转职时所需要的怪兽之心，玩家将两颗心结合在一起就可以制作出更加强大的怪物。而且战斗中人类角色也可以出战，不过是作为援护形式出现的。此外，食粮系统的设定让许多玩家一开始就陷入粮荒的绝境……剧情方面，DQM3的主角就是DQ7中古兰艾斯达特的基法王子，而冒险的地图就是DQ2的世界。总之DQM3在正统怪兽篇Fans眼中可能略有不足，不过本身的创意还算是非常不错的。DQM3是ENIX合并前最后一部作品，所以从某种程度上来看，DQM3本身的存在也有着一定的历史意义在里面。



←旅团之心也曾有过国外玩家翻译的英文版本。

DQM3虽然早先在市面上有过D商汉化的版本，不过由于加入了严格的加密程序，无法Dump出ROM，所以无论是模拟器玩家还是烧录卡玩家都无缘接触本作。而且本作本身的翻译质量也着实一般，只能勉强达到令玩家能够接受的水平，缺点是字库太小，破解方面仍然不够彻底。

不可思议之迷宫2

DQT2汉化作品推荐度

机种	汉化版本	推荐指数
GBA版	星组汉化	★★★☆

迷宫系列也是DQ外传作品中素质优秀的系列之一，最早的作品出现在SFC平台上。之后相继在PS和PS2上推出过系列的续作，在GBA时代也推出过掌机版移植作品。DQT2是迷宫系列口碑最好的作品之一，其特点就在于游戏本身的高难度与全程考验人品的设定，不少玩家沉迷本作之后都会久久不能自拔，以致于最后甚至有着摔机的冲动。本系列之所以被玩家喜爱，就是因为系列固有的99层不可思议之迷宫，玩家想要获得各种究级的装备，必须反复出入

→GBA版特鲁内克2的汉化质量是非常优秀的。

这些迷宫，而迷宫内部构造全部随机形成，即使是同样的迷宫，每次进来都会有新的收获，游戏的乐趣也正从此处得以体现。

星组曾汉化过GBA版的DQT2，而且游戏汉化的质量也相当优秀。DQT2本身GBA版就较PS版而言修改了不少不完善的系统设定,再加上接近完美的汉化作品更让Fans们感到欣慰。DQT系列的文本量自然不能和正统作品相提并论，汉化的工程也不算艰辛，不过，本作高质量的对话润色以及全程没有死机BUG也证明了国内汉化组的实力，我们相信只要有爱的玩家尚在，就会为广大玩家奉献出更多的高质量汉化作品。

不可思议之迷宫3

DQT3汉化作品推荐度

机种	汉化版本	推荐指数
GBA版	星组汉化	★★★

DQT3是DQT2之后推出的续作，最早在PS2版上登场,之后在GBA上也有过复刻作品。DQT3最大的特点是继承了正统作品中等级保留的设定，玩家每次进入迷宫时都会继承等级，不会像前作一样每次都必须从Lv1开始重练。等级继承也意味着敌人的实力增加，当然，对付强大的敌人也可以采取回去练级提升能力后再来挑战的方法。DQT3的另外一个特色就是融入了怪兽篇中的怪物同伴系统，特鲁内克的儿子波波罗就拥有驯服怪兽并使其加入同伴的能力，类似于正统作品DQ5的设定。

总之，DQT3较DQT2而言又有了新的变化，两款作品各有所长，具体更喜爱玩哪一作全凭玩家喜好。



←GBA版特鲁内克3汉化版的唯一缺点是进不了隐藏迷宫。

星组在DQT2之后同样也汉化了GBA上的特鲁内克3,而且参与汉化的都是星组的新生代人马,翻译风格基本上和原作如出一辙。不过，可能是由于DQT3文本量太大以及破解方面略有困难等原因，本作的首发汉化版难免会有些细微的问题。之后发布的修正版虽然修改了细节方面的问题，不过仍然没有解决通关之后无法进入隐藏迷宫的BUG。

番外篇——正在汉化中的DQ作品介绍

天空系列结束以后，从DQ系列的第七作开始，并没有明文指出隶属的系列名称。目前DQ7和DQ8在剧情方面没有什么必然的联系，不知道即将发售的DQ9中是否会有穿针引线的剧情把前两作巧妙的链接在一起，形成一个新的系列。另外，由于DQ7和DQ8这两部作品都诞生在家用机平台上，光碟的加密程序往往较卡带而言更为严密，破解程序也不算太成熟，所以DQ7和DQ8目前仍没有汉化作品出现。考虑到PSP目前只能玩到DQ系列的第一作到第七作，所以PS2版的DQ8这里就略过不提了。虽然天幻方面早就宣布已经开始DQ7的汉化工作，不过目前仍然没有太大的进展，而今年7月11日即将在DS上发售的DQ9，能否顺利破解现在还不得而知。外传方面，DQMJ的汉化作品时至今日也迟迟未能发布，不知道短期内是否能与玩家见面。总之，目前仍有不少作品仍处于正在汉化和有待于汉化的阶段，全系列中文化的目标在短期内仍然难以实现。

伊甸的战士们

DQ7汉化作品进度

机种	汉化版本	推荐指数
PS版	天幻汉化	未知

DQ7自00年发售以来，一直在玩家群中褒贬不一，原因就是DQ7的剧情文本太长，再加上国情所限，不懂得日语的玩家完全无法理解DQ7这款作品庞大的精髓所在，所以这款作品在很

长一段时间内一直让玩家们感到望而却步。然而，在DQ7平庸的外表下却掩饰了规模极其宏大的世界观，国内极少数精通日语的玩家大声呼吁DQ7实乃神作，也因为语言的障碍而无法让大众所能接受。



→好在DQ7推出过官方美版，擅长英语的玩家也可以进行尝试。

2007年11月1日，天幻成立伊甸汉化组，决定接手这项庞大而又艰巨的汉化任务，并发布了“逆天汉化贴”，招募有爱人士共同颠覆这座无法逾越的大山。汉化组成立之后，不少有爱人士纷纷前来加盟援助，多达70余人的庞大汉化阵容也是史上罕见。整个汉化组一共分为剧情主线、支线对话、系统杂项、美工润色、程序破解五个小组，每个小组都有对应的组长负责监督组员完成分配的任务。整个汉化组组织严谨、阵容宏大、分工明确、实力雄厚，号称要秉承天幻以往“慢工出细活”的风范，誓要拿下这座大山。可惜PS版加密程序非一般人士能够达到完整破解的技术，尽管成功导出了文本， 翻译后的文本能否正常导入ROM中也是技术上的一大难关。目前该汉化组声称破解方面遇到困难，汉化处于停滞阶段，需要拥有更高水平的破解人士帮忙才行。看来玩家们想要玩到DQ7的汉化作品，还需要等待相当长的一段时间才行。

成立于99年的天幻网一直是国内FF、DQ这一块资料方面比较权威的网站。早先天幻曾有过耗时8年汉化出FF9的历史，所以这次的DQ7恐怕也必须耐心登上一段时日。而且，DQ7的文本量达到数百万以上，而且其中主线剧情、同伴对话以及战斗对话等文本相当繁琐，即使成功破解，没有长达数年的翻译润色恐怕也无法初见成效。而且根据SE一贯的作风，短期内DQ7推出复刻作品也是不大可能，所以DQ7的汉化仍然是短期内遥不可及的事情。

DQ怪兽篇JOKER

DQMJ汉化作品进度

机种	汉化版本	推荐指数
PS版	BUS汉化	翻译完成，待润色整理

DQMJ是怪兽篇系列的第四作，早在06年底就登场于DS平台。这款作品最大的特征是画面完全采用了类似于PS2版DQ8的3D处理效果，真正的发挥了DS的3D机能。目前本作在日本本土的累计销量已经突破了150万套，在国内玩家群中也一直拥有良好的口碑。此外，本作的开发团队终于回归了正统作品中铁三角联手制作的豪华阵容（堀井雄二、鸟山明、杉山弘一），平衡性方面也根据以往怪兽篇系列的不足之处做出了适当的调整。

游戏最大的特点是废除了以往作品中踩地雷式随机遇敌的设定，改为遭遇战，玩家在大地图上可以清楚的看到敌人，接近敌人才会切换到战斗画面。系统方面导入了正统作品8代中备受好评的技能点系统，升级之后可以自由分配点数习得各种技能，游戏的自由度方面也变得更加开放。此外本作还支持Wifi通信对战，玩家可以打造出一支最强的队伍和国际上的各名玩家进行切磋，耐玩度极高。合成怪物等系列的招牌设定也得到完整的保留，登场的怪物数量也达到系列最高。总之，DQMJ在Fans眼中一直是最期待汉化的作品之一。



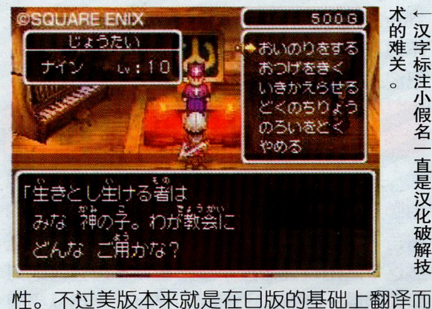
←从DQMJ的汉化截图上可以看出，游戏是在美版的基础上汉化的。

BUS汉化组早在07年年底就宣布开始汉化DQMJ这款作品，不过时至今日历经了一年半的时间，仍然没有汉化完成。汉化组对于本款汉化作品迟迟未能发布的解释是由于“队长身在国外，需要亲自润色全部文本，所以造成进度耽搁”的原因，不过从公布的进度上来看，翻译已经全部完成，一润也已经校验完毕，可以成功导入，等待完美润色之后相近即可与广大玩家见面。

BUS汉化的DQMJ是在美版ROM的基础上汉化的，因为日版程序加密以及字库大小限制等原因破解起来十分麻烦，所以只能从美版下手。不过，身为日式RPG如果从美版着手翻译的话，语感肯定略有差别，需要精通日语的玩家站在日本玩家的审美观点上进行全部润色才能保留原汁原味的日版风格。目前网上已经发布了DQMJ的汉化测试视频，相信如果没有意外，DQMJ的汉化版应该很快即可与玩家见面。

星空守护者

继延期事件之后，即将在今年7月11日发售的DQ9无疑成为本年度最大的焦点。相信只要DQ9发售之后，国内有爱的汉化组一定会在第一时间接手这款游戏的汉化任务，乐观估计至少要等到09年底或许才有望发布DQ9的汉化测试版。不过，从公布的截图来看，日版DQ9采用了汉字标注小假名的文字显示方式，不知道这种字库设定对程序破解会不会有负面的影响，如果技术上无法破解日版ROM的话，只有像DQMJ一样等美版推出之后也许才有汉化的可能



←汉字标注小假名一直是汉化破解技术的难关。

性。不过美版本来就是在日版的基础上翻译而来，从美版的基础上着手汉化无疑会再次丧失部分原有的语言风格。总之,DQ9能否顺利汉化，目前还不得而知。

相信对期待汉化作品的玩家来说，汉化撞车绝对是Fans们最不愿意看到的事情。希望DQ9发布之后，汉化界的人士不要因为争抢发布的原因而重复浪费时间和精力，让有实力的汉化组去接手，奉献给广大玩家高质量的汉化作品才是每个玩家的心声。不过，暂时谈及这些未免有些不大现实，目前只能期待汉化组能有更好的表现，满足广大玩家的心愿吧。

特别策划

资料篇——与DQ汉化相关的点点滴滴

最后，请允许编者提及一下为DQ系列汉化做出过杰出贡献的相关组织及个人等，没有他们付出的辛勤努力，也就没有我们玩家如今从游戏里获得的欢乐。编者能力有限，目前只整理到以下3个参加过DQ系列汉化，并成功发布汉化作品组织的相关资料。当然在以下介绍的组织背后，还有着千千万万个在校学子或者是已经踏入社会的人士付出的辛劳汗水，编者在落成此文之际，也顺便对一直默默无闻从事汉化工作的人士致以崇高的敬意。

外星科技简介

经历过FC时代的，年龄稍大一些的玩家可能都会对“外星科技”这个公司并不陌生。创建于1993年的福州外星电脑科技有限公司是一家集开发、生产、销售游戏类、儿童益智类、英语教材同步教辅产品的专业正版软件公司。同时外星科技也是一家国内最早也是坚持最久的TV游戏公司，曾经在FC游戏上汉化过非常多游戏作品，为游戏产业做出了巨大的贡献。FC时代的DQ系列1~4作外星科技都推出过中文汉化版本，此外还推出过优秀的国产软件以及原创的DQ作品等。不过，外星科技推出的中文游戏有轻微的修改成分，比如日版的DQ1在外星版被翻译成DQ4，而FC版DQ4则被翻译成DQ7等。早先恐怕有不少玩家冲着游戏的封面购买了游戏，而实际上玩到收之后却发现不是自己想要玩的作品。外星科技同时也是国内从事汉化作品商业化运作最早的公司，没有当年外星科技做出的贡献，DQ在中国的认知度恐怕还要再度降低



←外星科技也曾推出过“山寨版”勇者斗恶龙8代。

到一个层次。所以，尽管游戏的汉化水准一般，不过在当时能有本土语言化的日式RPG出现，已经就算是一个了不起的奇迹了。

SFC时代的功臣

提到SFC时代的DQ汉化作品，勇者汉化组也必须要单独为大家介绍一下。SFC时代国内曾有一个著名的DQ专题网站——勇者大陆，虽然这个网站现在已经不复存在，不过当时绝对是国内最一流的DQ资料站。站长还亲自从事破解并参与汉化了SFC版DQ3和DQ6这两款作品，而且勇者汉化组在当时也是国内民间汉化组的雏形，没有当时勇者汉化组做出的杰出贡献，如今的汉化界不可能从前辈们那里吸取到经验和技术，也就无法奉献出这么多高质量的汉化作为给广大玩家。

当年的报刊上还特别报道了从事DQ6汉化的这位ID为“Necrosaro”的破解人士，报纸上称之为国内汉化界的天才，在99年当时才年仅16岁的他就独自破解并汉化了ENIX的天地创造，之后又耗时半年破解了DQ6，并翻译了高达40万字的文本，紧接着史克威尔（当时还未合并）的FF6也被他破解并汉化，从此中国的汉化界才逐渐的蓬勃发展起来，汉化作品也如雨后春笋一般逐渐呈现在广大玩家面前。

13岁自学电脑　16岁成为网络高手　17岁因学费问题辍学

另类黑客“卖脑”求学

↑早在03的报纸上就刊登过关于这位汉化元老的特别访谈。

如今的“Necrosaro”早已退出了汉化界身居国外，不过，身为汉化界元老级人士的他曾经为广大玩家做出的贡献我们永远都不会忘记。但是即使是现在，国内汉化组的破解实力仍然无法和当年的“Necrosaro”相提并论，可见这位前辈的实力实在是非同一般。

NB汉化组访谈

NB汉化组一直是国内汉化界技术实力和作品质量都非常优秀的汉化组，而NB汉化组接手DQ系列的汉化是从DS版的DQ4开始。在和天幻汉化组合作汉化DS版DQ4并获得巨大成功之后，NB汉化组自从08年夏天DQ5发售之后就秘密进行着DQ5的汉化工作，并成功于08年底同时推出DQ4的完整汉化版和DQ5的全剧情汉化测试版。NB汉化组这种低调的做法实在是让人脱帽致敬，而游戏本身的汉化质量也更是无可挑剔，在整个汉化史上的作品地位也是名列前茅。



←NDSBBS是国内目前规模最大的NDS主题讨论社区。

编者有幸采访到了于百忙之中抽出时间的NB汉化组项目总负责人“韩笑逢生”，并让他写下一段自己的汉化历史以及参与汉化的初衷与感想：

从gba时代开始，我就一直对汉化很关注，也曾经为汉化出过力。汉化对我来说，是一种很重要的“推广”方式，它可以解除一些优秀的作品障碍，让广大的玩家能够领略到游戏原本的魅力，从而扩大对游戏作品的认知和喜爱。在DS发售初期，Ndsbbs刚刚建立的时候，我的汉化脚步也就紧跟着开始了，从早期的合作汉化《牧场物语》、《最终幻想3》，到《逆转裁判4》、《复苏的逆转》，以及现在的《勇者斗恶龙4》、《勇者斗恶龙5》等，一部部作品，一个个故事，每一次的汉化都凝结着我们不少心血。回顾一路而来的汉化之旅，有过不少困难和压力，同时也有很多快乐和收获，我们的目的，就是把一个个经典和优秀的作品带给大家。看到玩家能通过我们的汉化了解和喜爱了一部部经典作品，这就是我最感到欣慰的事情了。每个汉化背后都有着汉化成员们数不清的艰辛，希望大家能用自己的行动来支持我们的工作——一个个真心的意见，一次次认真的游戏，这就是对汉化事业最好的贡献了。

附表：DQ全系列作品中、日、英三种语言版本一览表

名称	平台	发售商	日版发售日	美版发售日	汉化版情况
勇者斗恶龙	FC	ENIX	1986.5.27	1989.7	外星科技汉化
勇者斗恶龙2	FC	ENIX	1987.1.26	1990.10	外星科技汉化
勇者斗恶龙3	FC	ENIX	1988.2.10	1992.2	外星科技汉化
勇者斗恶龙4	FC	ENIX	1990.2.11	1992.10	外星科技汉化
勇者斗恶龙5	SFC	ENIX	1992.9.27	非官方英化	—
勇者斗恶龙1+2	SFC	ENIX	1993.12.18	非官方英化	个人汉化
勇者斗恶龙6	SFC	ENIX	1995.12.9	非官方英化	勇者汉化组汉化
勇者斗恶龙3	SFC	ENIX	1996.12.6	非官方英化	勇者汉化组汉化
勇者斗恶龙1+2	GBC	ENIX	1999.9.23	2000.9	D商汉化
勇者斗恶龙3	GBC	ENIX	2000.12.8	2001.7.17	D商汉化
勇者斗恶龙7	PS	ENIX	2000.8.26	2001.11.1	天幻汉化中……
勇者斗恶龙4	PS	ENIX	2001.11.22	—	—
勇者斗恶龙5	PS2	Square-Enix	2004.3.25	—	—
勇者斗恶龙8	PS2	Square-Enix	2004.11.27	2005.11.15	—
勇者斗恶龙4	NDS	Square-Enix	2007.11.22	2008.9.16	NB天幻联合汉化
勇者斗恶龙5	NDS	Square-Enix	2008.7.17	2009.2.17	NB汉化组汉化
特鲁尼克1	SFC	Chunsoft	1993.9.19	—	—
特鲁尼克2	PS	ENIX	1999.9.15	2000.11.16	—
特鲁尼克2	GBA	ENIX	2001.12.20	—	星组汉化
特鲁尼克3	PS2	ENIX	2002.10.30	—	星组汉化
特鲁尼克3	GBA	Square-Enix	2004.6.24	—	—
少年杨卡斯	PS2	Square-Enix	2006.4.20	—	—
DQM1	GB	ENIX	1998.9.25	2000.1	D商汉化
DQM2鲁卡的旅行	GB	ENIX	2001.3.9	2001.9.28	D商汉化
DQM2依露的冒险	GB	ENIX	2001.4.12	2001.9.28	—
DQM1+2	PS	ENIX	2002.5.30	—	—
旅团之心	GBA	ENIX	2003.3.29	非官方英化	D商汉化?
DQMJ	NDS	Square-Enix	2006.12.28	2007.11.6	BUS汉化中……
冲击的尾巴团	GBA	Square-Enix	2003.11.14	—	—
大战车与尾巴团	NDS	Square-Enix	2005.12.1	2006.9.12	—
假面女王与镜之塔	WII	Square-Enix	2007.7.12	2008.2.19	—

转眼间又到了篇末，DQ全系列作品的汉化历史回顾也就此画上了句号。在如今日本游戏业界萎靡不振的形势下，DQ每一作的发售都会造成巨大的社会效应并带来极大的经济利益，这也不能不说是一个奇迹。编者也是DQ系列的忠实Fans之一，长年以来，由于语言的障碍，我国玩家一直无法领略到这款容纳日式RPG精华所在的游戏魅力。希望今天编者的这篇文章可以加深广大玩家对这个系列的认识，并能从推荐的汉化作品中体验到游戏的快乐，相信“真金不怕火炼”，好游戏早晚都会赢得玩家的青睐，相信国内的DQFans群一定会日益蓬勃发展，逐渐壮大起来。

特别感谢：韩笑逢生、yzhhs、enixdq3、Doi_Doi、萝卜等人友情支持





爱机学堂办学宗旨：
辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。



■主持/翔武
■美编/伟哥

NDS部分

Moonshell v2.00 beta7

作者：Moonlight 发布时间：2009年3月13日

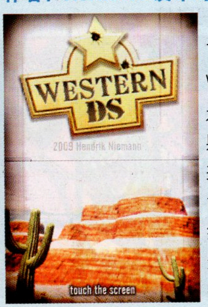
去年年底Moonshell更新到v2.00 beta5版本，发生了一件震惊网络的事。有消息称M3不让Moonshell的作者Moonlight继续更新他的这款超级软件。当时甚至Moonlight本人也在博客上发表告别语，把很多喜欢Moonshell的人弄郁闷了。结果过完年，Mooshell突然放出了新版的下载，几天后有更新到了beta7……难道之前的事都是炒作？具体情况不得而知。当然能有新版本Moonshell对我们这些玩家来说是最好的事情。



这次又是很多细节上的更新，包括皮肤、自制程序软复位、音乐播放等等，另外作者还加入了DLDI补丁，直接支持R4、AK2、AKRPG、SCDSONE等烧录卡。具体更新就不说了，估计过几天Moonlight又会放出新版本吧……

WesternDS

作者：Herkules 发布时间：2009年3月11日



作者Herkules发布了他的第一款自制游戏WesternDS。这款游戏是一个美国西部题材的射击游戏，使用触摸屏控制准星移动，L或R键射击，X或上键上子弹。虽然刚刚发布，但游戏的完成度比较高，其中包括关卡选择，还有两个游戏模式。游戏中也包括了几种不同的武器。作者Herkules称，这是他使用PAlib制作的第一款游戏，他也不知道是否继续更新它，先发到网上看看人们的反应再说。

AirScan v0.2

作者：Raphael 发布时间：2009年2月11日

说到破解和破解之后的自制程序，首先就是为了满足某些人的需要而产生的。通俗地说，如果你觉得NDS没有你想要的功能，而你又有能力编写软件来制作这个功能，那么一款首先是属于你自己的自制软件就诞生了。当然前提是NDS已经破解，任何人都可以在上面开发程序。你的这款软件完成之后，也许你会放到网上和别人交流分享，也许你会听取别人的意见继续加强它。这就是自制程序的经典过程——自制程序的诞生几乎都是为了满足作者自己的需要。这款名为AirScan的自制软件也不例外，作者Raphael认为NDS的WiFi扫描功能太差，于是自己做了一个。

功能如下：

- 正确检测WPA接收点。
- 仅仅显示需要保护的等级(开放、WEP、WPA)
- 简单的卷轴画面。
- 能够显示时间溢出。
- 网络连接测试非常简捷。

Melty Blood DS v0.2

作者：djidane 发布时间：2009年3月8日

Melty Blood常被称为“月姬格斗”，有街机版、PC版和PS2版。说来有趣，据说这款游戏最初就是一款PC上的同人自制游戏，后来被SEGA公司相中，经过交涉制作了街机版格斗游戏。而NDS上的这个游戏再次变成了同人作品，大概是作者对



《月姬格斗》非常有爱吧？这是第二版，主要是改进了一些小细节，包括调整了角色行走速度、垂直跳跃、双跳和垂直卷轴效果。

Ands-pdf v1.3

作者：albinofrenchy 发布时间：2009年3月8日

从名称上不难看出，这是一个NDS上的PDF文件阅读器。你可以使用它在NDS上看PDF文件，作者是albinofrenchy。软件包含了基本的阅读器功能，比如画面缩放、翻页等功能。软件的使用相当方便，用X键改变页面定位，左右摇杆翻页，开始键是打开新文件，B键将页面复位为100大小，而Select键是开启或关闭Debug画面，对咱们一般人都没什么用。

Take the eggs!

作者：Retrohead 发布时间：2009年3月1日

据称这是一款复刻版的游戏，模仿了一款曾经的游戏。但是笔者没有玩过原作，也就不多说了。



从运行情况来看，本作的素质挺高的。新版本增加了5个新场地和4个新角色，增加了故事模式中的最高分菜单和奖励，居然在故事模式中还做了两个隐藏模式。另外，对战模式、存档等选项都很齐全，估计和原版已经非常接近了。

Reality Game v0.6

作者：Jimmyl 发布时间：2009年2月22日

又是一款自制游戏，不过和其他游戏不同的是，这个自制游戏是一个小游戏合集。显然作者Jimmyl比较有能力，不满足每次制作一款小游戏的乐趣，于是将多个桌面游戏收集到了一起。就像大多数自制游戏一样，Jimmyl曾将他的这个游戏放到网络，有人给他提出了一些建议，于是他按照意见进行了改进。对于这款游戏，直接的影响就是增加了一些网站会员需要的小游戏。甚至为了照顾左撇子，作者还在这个新版中增加了左撇子模式……真是一个热心作者。

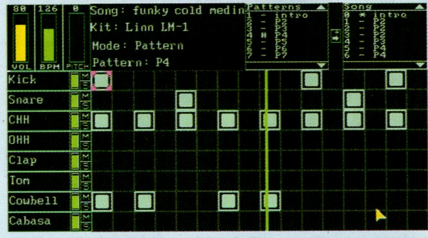


PSP部分

PXDrum Drum Machine

作者：Jum 发布时间：2009年3月13日

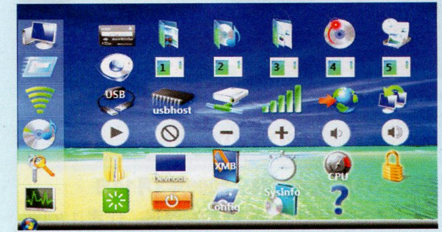
Jum制作了一款鼓机软件，能够编写一些鼓点旋律。从截图可见，这款鼓机软件的使用还是比较简单的，左侧是爵士鼓的各种部位，右上角是曲子的段落位置，在中间的工作区选择不同位置的"方块"，即编写了节奏。这种软件其实用处不大，个人感觉最大的最用是便携，如果你在外面突然想到了某段节奏，正好身边有PSP，就可以使用这个软件记录下来。当然，不懂鼓机的普通玩家可以无视这软件。



IR Shell v4.92

作者：Ahman 发布时间：2009年3月13日

IR shell最近的更新也很频繁，Ahman又放出了新版v4.92。软件的功能太多，并且都很强大，估计PSP的老玩家都用过这个软件吧？所以就不多做介绍了。V4.92版增加了一些新功能，增加了对Dark Alex的LEDA支持，支持的是v0.2版。大的改进还有提高了对PS游戏模拟时的remotejoy帧数控制。其他就是修正了很多小bug。另一件事，Ahman开始用iR Shell挣钱了，他开通了一个Paypal帐号，希望有人能够赞助。最少15美元，你就可以获得他的特殊版本Ir Shell，以后还可以得到技术支持。



Bookr v8.1

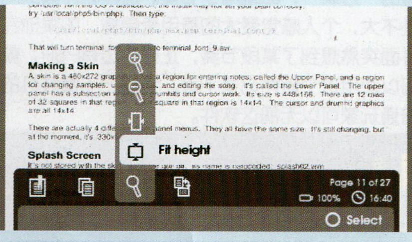
作者：nct2k 发布时间：2009年3月13日

估计99%的国内PSP玩家使用eReader或者

xReader看电子书，而国外有一款名为Bookr的软件也很强大。如果你看英文，可以试试这款软件，它能够支持PDF、CHM、DJVU和HTML页面文件。作者nct2k更新了这款软件，目前的版本为v8.1。新版修正了一些问题。

改进如下：

- **修正了打开多页PDF文件时容易崩溃的问题。**
- **提高了MuPDF的兼容性,使用更少的内存打开它。**
- **使用了部分CVS的代码，增加了对DJVU的支持，控制和界面也有所改进。**



Marvel 2D sidescrolling fighter

作者：bWWd 发布时间：2009年3月12日

一个漫画英雄格斗通关游戏。作者称这个自制游戏有PC和PSP两个版本，原版当然是PC版，包含了5个角色。移植到PSP上目前只加入了3个角色，钢铁侠、绿巨人和审判机器人。作者称如果有人想要XMAN的狼人和蜘蛛人，他可以在后面的版本中增加进去。这个自制游戏还不错，每个角色都有多种攻击方式，还能空中攻击，另外还有超杀可以用，内容还是很饱满的。其实也难怪，这个自制游戏的容量高达44兆，不是一般的自制游戏能比的。



PSP Live TV

作者：j13dj 发布时间：2009年3月10日

用PSP看电视是很多人的梦想，作者j13dj实现了自己的想法，制作了这款PSP的电视软件。不过么……这款软件是作者j13dj的，所以目前只能收法国台，也就是说咱们没办法使用。根据作者的说明，目前软件只能保存14个台，只能收法



国电视节目。所以笔者也就不测试了。希望作者以后能增加其他地区的电视台吧。

GuitarStar v1.02

作者：Festi 发布时间：2009年3月10日

上期介绍了这款模仿吉他英雄的自制游戏"吉他之星"，时隔半个多月，作者更新了版本，目前是v1.02版。如果你熟悉吉他英雄，看这个自制游戏的画面就知道玩法。这个自制游戏质量比较高，新版继续修正小bug，推荐一试。



gpSP mod

作者：未知 发布时间：2009年3月8日

PSP上的模拟器太多了，包括各种家用主机、掌机和老电脑，甚至还有DOS等操作系统的模拟器。日本开发者还在更新这款GBA模拟器gpSP，从名称看是mod版本，新版修复了一些游戏的声音同步问题。如果你还在PSP上玩模拟器，不妨试试这个版本的程序。



CalculMp3 v3

作者：mrafenne 发布时间：2009年3月9日

看名称可能会以为这是一款mp3播放器软件，其实不然。这款软件的真正功能是计算器，包括



问答 福建 李熊 将来会有专用于NDSI的游戏吗？国产掌机现境况如何呢？

男，15岁，福建省林业厅11座，邮编350001

各种各样的计算，科学计算和函数之类的，从截图就能看出来。不过它也支持mp3功能，可以在计算的时候，让程序的后台播放mp3。这就是这款程序名称的来历，计算+mp3。



Lua games:WarioWare

作者：jade2293 发布时间：2009年3月2日

作者jade2293很喜欢DS的瓦里奥制作，所以利用闲暇时间，在PSP上用Lua程序制作了PSP版的WarioWare。由于是自制游戏，内容肯定无法和原版相比，这个同人版瓦里奥制造里面只有3个mini小游戏。不过如果你是WarioWare的爱好者，有没有NDS或者Wii，可以试试这个自制版本。

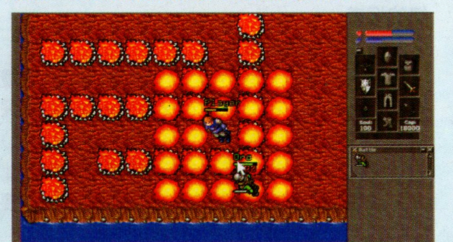
Daedalus X64 beta 2

作者：未知 发布时间：2009年3月2日

目前PSP上的模拟器能保持更新的已经比较少了，除了上面介绍的GBA模拟器gpSP的mod版，这款名叫Daedalus的N64更新比较频繁。主要是N64在PSP上的模拟难度很大，可提高的程度很大，所以作者不断更新软件，慢慢完善模拟程度。之前的版本已经能够很流畅地运行N64的大作《超级马里奥64》，而模拟器新版本还在不断推出，兼容性一直再提高。可惜的是，PSP的操作自然无法和N64手柄相同，摇杆和键位等问题严重制约了模拟器的可玩度，而这是用软件模拟无法解决的问题。新版修改了很多地方，大量涉及到程序代码的东西，就不翻译了。对N64有爱的人可以试试这款模拟器。

Tibia v0.1 Beta

作者：Luma发布时间：2009年3月1日



Tibia是PC上的一款MMORPG游戏，玩家在一个虚构的世界里杀敌或者对战。作者Luma很喜欢这个游戏，所以决定自己把它做到PSP上，目前还是最初级的Beta版，只有测试场地，当然也没有联机模式，只能自己测试一下。作者称后面的版本将大幅改进这个游戏。

PSPKVM v0.5.1

作者：The PSPKVM Team发布时间：2009年3月1日

PSPKVM小组更新了强大的JAVA模拟器PSPKVM，目前的版本是v0.5.1。这个模拟器能够非常好地模拟手机JAVA平台，可以在PSP上运行绝大多数手机的JAVA游戏，并且可以设置分辨率等内容。以前有人号称找到了JAVA版QQ，利用代理的方式用PSP上QQ。

新版改进如下：

· 在密码菜单允许输入字符。
· 修正了OSK错误。
· 修正了drawRGB alpha混合层错误。
· 修正了VM内部翻译的一些错误。

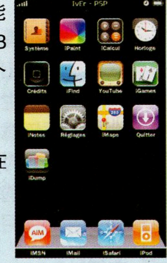
IvEr PSP v2.00

作者：Cobra77380 发布时间：2009年2月25日

除了日本地区，苹果公司的游戏手机iPhone和iPod Touch在全世界各地都很火。软件数量据说已经接近4万个……可见其受众之广。这个自制程序是PSP和iPhone双重爱好者Cobra77380的作品，之所以成为双重爱好，是因为此人在PSP上制作了一个iPhone的系统界面……其实不只是一个模仿的界面，这个界面还可以实现很多PSP本身界面下没有的功能，比如文件被、重命名、新建文件夹等。具体功能请看下面，当然最大的遗憾是PSP没有触摸屏，不能像iPhone那样触摸控制菜单，更别提双点触摸特性。

新版改进如下：

· 新的界面。
· 创建了所有的功能，包括：拷贝文件、重命名文件或文件夹、新建文件夹、删除文件或文件夹。
· 增加了iNotes软件功能(PSP文本功能)
· 加入了设置(Settings)功能，可以改变CPU频率和USB设置(访问记忆棒或者几个Flash的选项)。
· 增加了退出（Exit）菜单。
· 增加了UMD dump功能，可以在菜单中dump一张UMD文件。
· 增加了英文版本(之前只有法文)。
· 修正了一些小bug。



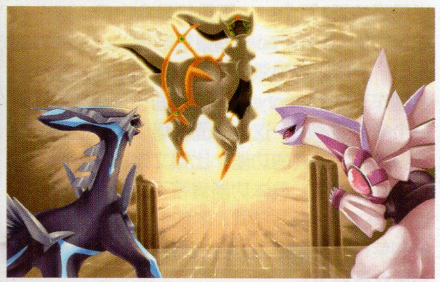
口袋基地



□文/PMGBA 星痕&诺
□责编/八房 □美编/伟哥

口袋新闻 电影暗示金银复刻!?

即将于2009年7月18日在日本上映的第12部神奇宝贝电影版，近日在《快乐快乐刊3月号》上公开了完整的标题：《アルセウス 超克の时空へ》（暂：亚尔修斯 前往超克的时空）。同时也公布了№493幻之神奇宝贝·亚尔修斯（暂）的相关资料：



アルセウス・Arceus・亚尔修斯
分类：创造神奇宝贝
属性：普通
身高：3.2m
体重：320.0kg



亚尔修斯一直是被认为是诞生出整个世界的“创世神”，关于亚尔修斯特性的秘密，将在3月14日发售的《快乐快乐刊4月号》上公开。

此外，从官方公布的一张海报中还确认了火山口神奇宝贝·席多蓝恩以及金银御三家的菊草叶、火球鼠与小鋸鳄也将在本作中登场。今年正是金银发售（1999年11月21）的10周年，金银御三家的登场，是否暗示着金银的复刻呢？或者只是因为10周年的关系，让旧作主角在电影中露露脸？

——呃呃，好吧，官话就说到这里为止，但珍钻发售至今已经3年，不仅是正常的游戏心得已经被研究到炉火纯青，连整个游戏数据都被翻了个底掉，这头“传说”中的神兽自然早就已经被收纳进了大家的知识库中，特性マルチタイプ也不是什么新闻了吧。这种时候再披上一层神秘面纱出现，实在是颇为让人感叹时间的流逝呢。相信对于广大口袋爱好者来说，新剧场版中的众神大乱斗究竟如何精彩才是关注的焦点。当然，对于那些没有条件或者不懂修改的玩家来说，这个能够经由正常途径得到创世神剧情相关道具“天海之笛”的机会也是不能错过的。无论怎么说，请与我们一起期待后续的报道！

◆新作发售日期公布

《快乐快乐刊3月号》公布了迷宫系列的最新作《ポケモン不可思议のダンジョン 空の探检队》（神奇宝贝不可思议的迷宫 空之探险队）的发售日期，新作将于2008年4月18日开卖。此外，清爽的游戏封面还揭露了未曾曝光的新要素：洁咪·天空型态将在游戏中出现！而新剧

情部分，官网也已公布了“天才宝宝丁”及“在黑暗的未来”两段，分别讲述了公会会长胖丁在宝宝丁时期的成长经历，以及森林蜥蜴与夜黑魔人在未来共同抵抗黑暗帝牙卢卡军队的故事。本作已经确定将会有总数超过490只神奇宝贝登场，骑拉帝纳·原有形态也将出现。

口袋动漫

◆神奇宝贝钻石·珍珠篇中文版漫画发行！

伊原茂胜所绘的漫画《神奇宝贝钻石·珍珠篇》现已引进台湾，第一卷已由青文出版社发行，定价95新台币。《神奇宝贝钻石·珍珠篇》漫画讲述的是能与神奇宝贝心灵相通的少年“小晴”为了寻找传说神奇宝贝帝牙卢卡，而与波加曼一同踏上旅程，经历了一场又一场热血沸腾的战斗的冒险故事。本作画风虽与游戏原作偏差较大，但在日本就以其诙谐又不失热血的剧情而广受好评，相信此次引进必能掀起一阵口袋的热潮。



◆神奇宝贝卡片系列再添新宠！

神奇宝贝卡片DPt系列补充包即将迎来第三弹《フロンティアの鼓动》（开拓区的脉动），于2009年3月6日发售，售价315日元。本次的主题如其标题，是DS游戏软体《神奇宝贝 白金》中通关后才能造访的“对战开拓区”。6位精明能干的开拓区首领以及他们各自的特别神奇宝贝均将登场！

口袋战术 浅谈优先度在对战中的运用(下)

上期我们讲了优先度的概念和优先度招式、妖怪分析，本期将要就一些常用的优先度技能简单的举些常用PM的使用。当然战术是多种多样的，这里真是围绕先制技能主题进行讨论。



水流喷射：常用的有大水鼠、剑舞钢企鹅、雨天/砖头镰刀盔。可以用来打击发动速度果的腹鼓喷火龙、贫血的龙舞巨甲、龙舞蛹甲等。

冰之砾：常用的有诅咒乘龙、紧张信使鸟、顿甲、玛狃拉、雪树人、猛犸等。冰属性的打击面本身就非常广泛，其中玛狃拉还拥有剑舞技能，强化后威力不错，具有很强的清场能力，且冰之砾的存在也使其不怕多数围巾PM。顿甲的冰之砾也使其摆脱了对蜻蜓龙彻底无解的尴尬局面。相较顿甲而言，猛犸本来就物攻很高，在本系支持下使用冰之砾，对付龙舞快龙、围巾地龙、围巾/龙舞血翼等PM的作用也是相当显著。不少适合带围巾的PM都被冰之砾克制。

雪崩：常用的有猛犸等，可以配合诅咒等技能，本身就是后置技能，不会被诅咒的副作用所影响到。且诅咒提升物防也保障了雪崩的使用者减少伤害。不少慢速的物攻PM可以用此招来扩充打击面，尤其是重甲暴龙，雪崩和大角这两个看似缺陷很大的技能对它来说都是锦上添花的宝物。

欺骗空间：常用的有钢钟、土偶、呆河马等，可以配合不少战术、且能够让慢速精灵先攻。例如钢钟撒岩+欺诈+爆炸 搭配LV1的画画狗狍

子+腹鼓+接力等战术。同样也可以用欺骗空间打乱对方的节奏。不过欺骗空间时先制技能依然优先攻击，仅仅影响速度而不影响优先度。再者欺骗空间必定后出，多半又要用掉一回合交换，所以使用起来感觉还是比较微妙的。



镜面反射、反击：常用的有果然翁、快乐、卡比、美丽蛇、巨翅飞鱼、水箭龟等，靠损失HP来加倍偿还给对手。果然翁不必多说靠双反吃饭。快乐的反击在专爱出现之前也是名噪一时。美丽龙与巨翅飞鱼的镜返主要是依靠高特防来对付对方的电系特攻。



偷袭：常用的有拉达、三地鼠、胡说树、暗乌鸦、大狼犬、格斗青蛙、灾兽等，对付不少高速低耐久的鬼超PM有奇效。不少本系的偷袭威力很高。但是此招使用时对方必须选择攻击招式，容易被替身/强化等钻空子。使用起来要注意不能过度依赖。

忍耐：配合挣扎、起死回生、莽撞等技能的发挥。如忍耐+速度果的起死卢卡，起死火鸡，莽撞+电光石火的大王燕等等。虽然相比替身并没有抵抗状态和异常的能力，但简便直接，能够精确控制在1点HP这个优势是替身所不具有的。

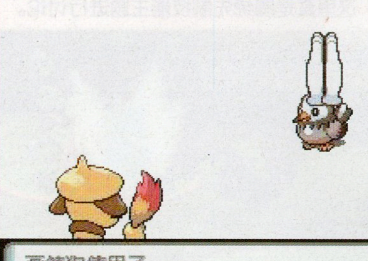
保护、见切：绝大多数PM均能使用。试探对手的行动、下毒后拖延时间、为寄生种子/剩



饭蹭HP。同样要小心对方趁机替身/强化。不过此招对付懒惰特性的大猩猩有奇效。佯攻这个招式可以破保护，不过至今为止笔者在PBO中还没见过有人用过这招。

吼叫、吹飞：破接力、破强化试探对手、逼迫对方交换精灵踩菱。使用此招的PM就很多了。钢鸟、钢蛇等都是常见的使用此招的精灵。因为必定后置的原因，所以出招前会受到打击，所以使用此类招式的PM不少都是盾牌PM。不过梦话抽中技能是没有优先度的，也就出现了睡觉+梦话+吹飞的高速吹飞化肥等PM。

下马威：蹭对方HP。必定害怕的效果等于让自己白打一下。要小心精神力特性的快龙以及不屈之心特性的卢卡。我想基本没人会用精神力特性的胡地吧（反击胡地除外）。还有就是要注意比己方速度高的PM的先制技能。在2vs2时这个技巧就是神技了，封杀对方让人头疼的家伙（尤其是慢速重武装类）往往能够让我方得到宝贵的生存机会。



电光石火、神速：适用广泛。神速基础威力较高但能够用的怪物实在不多，例如剑舞+神速的卢卡，腹鼓+神速的直冲熊等。无效盲点很明显是鬼系，所以一般搭配鬼、恶技能较多。此外就是搭配火系、格斗系技能以弥补钢系盲点。普

通系实在不是一个好的攻击属性，所以实际基本也就是自身有着普通系属性加成，或者受限于天赋只能学习普通先制技的家伙。

真空波、音速拳：对付龙舞巨甲等。超能斗士、火猴子、蘑菇袋鼠、柯波朗等不少格斗系常用。尤其是真空波，这是目前唯一的特攻先制技能，打击一些低特耐的也有非常不错的效果。蘑菇袋鼠带上音速拳就可以对付上来捕获自己的三地鼠了。



复仇：核果、怪力、超力王等慢速PM可以尝试一用。基本同雪崩，但是对于怪力、超力王等格斗系PM，复仇可以打击鬼系是个很不错的选择。

气和拳：高威力、使用难度较高。搭配的Comb多，例如替身+气合、反击+气合、鼓掌+气合、催眠技巧+气和、或者直接裸体7和等等。威力很大，小心对方鬼系联防。不推荐专爱+7和的用法。当你能够先读直接使用气和拳时，相信你已经具备一定的对战水平了。



彩色拳：打击面差，但却独到。使用此招的PM一般多为本系的钢系PM，例如卢卡、钢螃蟹、技师特性的卡波郎也可以一用、以及Pt新出来的剑舞+技师+彩色拳的钢螳螂。同时卢卡可以剑舞强化，卡波能够巨大化强化。钢螃蟹本身物攻高，威力也不错。在对付化肥犸纽拉之类的高速较低耐久的岩、冰PM效果很好。没有无效盲点也是该技能的亮点，不过对付不少水、火、钢、电系就比较头疼了。



影击：常用的有臭臭泥、鬼蝉、变色龙、诅咒娃娃、梦魇、超能斗士、夜游神，对鬼系有优异效果。RS中有大量先制技能均被鬼系无视。DP中新增的影击对鬼系的威胁增加了不少。相比同样克制鬼系且威力更高的偷袭来说，影击就稳定了许多，不用担心对方趁机强化、替身的尴尬场景出现。杀耿鬼、海星、胡地等不在话下。

追击：这一招比较独特，平时只是威力40的无优先度恶系技能，然而当对方换人的时候就会以80威力优先攻击，对于超能系、鬼系追杀效果极显著，适合犸纽拉双尾猴一类高物攻高速度PM使用。DP中：专爱追击成功后可以选择另一招式、不但威力有了保证且道具也具有隐藏性。白金中：追击发动特效时破腰带的效果取消，专爱追击发动特效后可换招的特效取消。此外，对方的攻击手战力不足想要撤退温存战力时，追上来的一击将会彻底将之打入深渊，只要我方攻击力不出大的问题，那边撑不住一下的敌人将失去直接上场的机会。

后记

对战场上没有固定的招式，如何搭配也得根据自己的队伍来进行调整。先制技能固然有先制技能的好处，但是先制技能却也并不是万能的，低威力始终是先制技能的硬伤。强化能够保证一定的威力，但是强化的时机把握就是一个难点。对战场上你能使用先制对方同样也能够使用先制，所以必要的速度努力还是需要加的，毕竟大部分时候先制技能不是主攻技能。其他的优先度技能也各有各的用处，合理的队伍技能配加上优良的操作外加点RP才是取胜的法宝。

文/天使折翼 PMSF



大家好。自从春节时期养了狗以来，我的生活多了一些小麻烦，当然，比起那个，更多的是由于新成员的出现而增添的快乐。在养狗的一个月里我收获了许多从没有过的经验；而狗狗居然也逐渐有点像我了……果然宠物似主人这话不是盖的。

□文责/八房、SSPASS
□美编/伟哥

以下为正文

爆！这什么狗血标题！——好吧，这个标题的意思是，接下来我要稍微严肃的讲话了。答读者问：最近总是有读者反映，说口袋CLUB里的内容那个水准不如“以前”那么高啦，“这种东西连我都能写出来”啦，并且建议以后要加深研究深度，多来新鲜东西啦一类的。其实这里还是有点误解，让我相当伤心啊。自打栏目开放以来我就一直在强调，这个栏目和隔壁的口袋基地是不怎么一样的，那边或许是一些时效性或者研究性的新闻，这边的宗旨则是“交流”。籍着《口袋妖怪白金》热潮而开的这个栏目并非是引导我们更进一步深入口袋的世界，而是强调口袋这个系列之所以能够成功的基本——人与人之间的交流。包括每期的战报评析，虽然现在叫我搞得有点像是口袋基地注脚，不过本意上还是与玩家们分享经验，让那些有条件，但之前没能发现的朋友加入到对战的行列中来；或者让那些有爱，但出于种种原因无法上网与大家对战的朋友能够领略对战的乐趣，一窥高手的风采。

如果只是探讨战术的话，我们的交流多半只是局限在对游戏本身的发掘，而分享与沟通才是口袋妖怪系列最基本的理念。相信这几期能够在CLUB里向大家展现自己最真实的口袋“生态”的朋友们也会很高兴与大家交流吧。所以我希望（都希望了不止一次啦……）大家能够真正的“交流”起来而不是单方面的“接受”或“拒绝”内容。比如说你或许以前不怎么进行对战，于是你就可以来信说：“あのね~~~~请问上次战报中，SSPASS君在第XX回合的行动让咱非常不解啊，他为什么不能XXXXXX呢”？或者寄来一匹头上顶着果冻的山羊的画和我说，这匹名叫草泥羊的神兽乃是我参照○狼君的形象设计的——那我一定一边乐得岔气一边把回函卡或者信递给隔壁的翔武隔壁的猴子隔壁的●狼君（XD，这分明是传阅嘛）。

嘛，总之事情就素介个样子。今后小编们也会多多参与其中的——等等，或许弄成个类似论坛的东西每次提出一个主题大家一起讨论会是个好点子？管他呢，下月再说（光速逃）。

我家的狗是怀旧派的

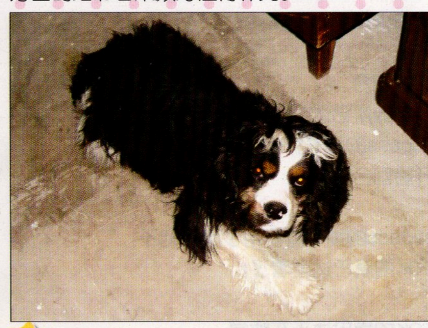
呃呃，好吧，今次就由我自己来开始。相信读者里有很多朋友都追随口袋很久了吧？不知道你们还记不记得黑鲁加（ヘルガー）这只妖怪呢？在《口袋妖怪金银》中初次登场的它，虽然实力不是很强，但踞坐昂首的姿势还是颇为有气度的……可惜自从红宝石之后就该换了姿势为俯身状，虽然是好看了点但我还是觉得金银里最帅气啊……所以我就把我家三红稍微处理了一下，结果呢：



问答 广东 黄飞豪 口袋白金GTS的选项是？怎么分辨DSTT的假货？
男，12岁，广东省广州市海珠区工业大道，QQ593924159

怎么样，有几分形似吧……哈哈哈。只是我家狗背后没有白色条纹。我考虑等天气热了给它剪毛的时候修一个更有型的样子出来。如果不是耳朵太大的话我还想修成恶啸犬(大狼狗的样子呢……虽然本身是条挺难看的狗，但其实挺上相的，时不时就会照出挺帅的姿势来。比如下面这样一不小心照成了红眼的。

意外的眼神就很凌厉了，汗。狗的智力实际上和人类幼儿（1~2岁）的智力差不多，所以相处起来真的感觉宠物像个小孩子——想想口袋里，宠物的智力就更高了，甚至能够理解训练员的情感。难怪宠物能和主人建立如此深厚的友情啊。养狗要给宠物打针、办证、吃免疫糖丸，不过口袋妖怪里这没什么讲究……顶多只有口袋中心医护和小刚给PM做饭的描述，这方面的细节看来颇为值得补完。



精彩战报评析

口袋三过六——接力新潮流

足球有二过一配合，口袋妖怪对战时一样可以通过多只PM的接力配合来达到局部多打少的效果。而且由于对方一次只能上一只PM，所以一旦接力成功，这个优势兵力甚至可以压制对方全队。因此，接力一直是战术爱好者的乐园。在RS时代，由于攻击力度的不足和掌握吹飞的PM数量严重匮乏，六只PM一起来“倒球”的队伍并不罕见。到了DP和白金，这两个优势成了劣势，全员接力就有些寸步难行了。盔甲鸟的吹飞和钻孔啄可以共存更是给了那些妄图只靠一只吸盘魔偶来保护全队福利的玩家致命一击。

但只要接力没有被取消，它就依然能产生超越线性的威力。如今的接力正如同快餐——即用即弃，对人体杀伤力巨大。下面就请读者品尝一下笔者原创的脆皮鸡柳。

sspass队伍：忍者蝉，画画狗，蘑菇袋鼠（笔者选择的不是接力专家黑色三连星，而是这三个“脆皮”的家伙），水精灵，后略（因为没出场……）

EOK队伍：美丽龙，艾比朗，雪女，超能斗士，大毒鼬，鲁卡里奥

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

战斗开始！

可选规则：PP上限提升

EOK放出了伊利亚(美丽龙)！

sspass放出了忍者蝉(忍者蝉)！

接力还是得先按程序办事，有了速度一切就好办了。

开始回合 #1

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的忍者蝉使用了替身！

sspass的忍者蝉制造了一个替身！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的伊利亚使用了冷冻光！

这非常有效！

sspass的忍者蝉的替身代替它受到攻击！

sspass的忍者蝉的替身被打消了！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的忍者蝉速度提升！

sspass的忍者蝉的剩饭使它回复了HP！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

结束回合 #1

EOK的伊利亚(美丽龙):394 HP

sspass的忍者蝉(忍者蝉):265 HP

开始回合 #2

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的忍者蝉使用了保护！

忍者蝉进入了保护范围！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的伊利亚使用了冲浪！

sspass的忍者蝉保护了自己！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的忍者蝉速度提升！

sspass的忍者蝉的剩饭使它回复了HP！

结束回合 #2

EOK的伊利亚(美丽龙):394 HP

sspass的忍者蝉(忍者蝉):285 HP

开始回合 #3

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的忍者蝉使用了替身！

sspass的忍者蝉制造了一个替身！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的伊利亚使用了冲浪！

sspass的忍者蝉的替身代替它受到攻击！

sspass的忍者蝉的替身被打消了！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的忍者蝉速度提升！

sspass的忍者蝉的剩饭使它回复了HP！

结束回合 #3

EOK的伊利亚(美丽龙)：394 HP

sspass的忍者蝉(忍者蝉)：224 HP

开始回合 #4

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的忍者蝉使用了保护！

忍者蝉进入了保护范围！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的伊利亚使用了剧毒！

sspass的忍者蝉保护了自己！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的忍者蝉速度提升！

sspass的忍者蝉的剩饭使它回复了HP！

结束回合 #4

EOK的伊利亚(美丽龙)：394 HP

sspass的忍者蝉(忍者蝉)：244 HP

开始回合 #5

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的忍者蝉使用了接力棒！

sspass收回了忍者蝉(忍者蝉)！

sspass换上了水精灵(水精灵)！

准备能接力的收尾PM也很重要，否则即使强化了能力也无法上场。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的伊利亚使用了冷冻光！

这不是很有效...

(对sspass的水精灵造成44伤害)

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的水精灵的剩饭使它回复了HP！

结束回合 #5

EOK的伊利亚(美丽龙)：394 HP

sspass的水精灵(水精灵)：449 HP

开始回合 #6

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK收回了伊利亚(美丽龙)！

EOK换上了斯巴达(超能斗士)！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的水精灵使用了接力棒！

sspass收回了水精灵(水精灵)！

sspass换上了画笔狗(画笔狗)！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

结束回合 #6

EOK的斯巴达(超能斗士)：278 HP

sspass的画笔狗(画笔狗)：314 HP

开始回合 #7

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的画笔狗使用了蜘蛛网！

EOK的斯巴达不能逃走了！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的斯巴达使用了催眠术！

斯巴达的技能没有命中...

画画狗的捕获技是此战术的点睛之笔。显然EOK认为笔者的画画狗带的是常见的气息腰带而放弃了使用近身拳。其实，笔者用的是复古的奇迹果+鼓腹的组合，所以这次催眠是否MISS无伤大局。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

结束回合 #7

EOK的斯巴达(超能斗士)：278 HP

sspass的画笔狗(画笔狗)：314 HP

开始回合 #8

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的画笔狗使用了蘑菇孢子！

EOK的斯巴达睡着了！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的斯巴达正在睡觉

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

结束回合 #8

EOK的斯巴达(超能斗士)：278 HP(睡眠)

sspass的画笔狗(画笔狗)：314 HP

开始回合 #9

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的画笔狗使用了腹鼓！

画笔狗用HP换来了物攻的提升！

sspass的画笔狗物攻疯狂提升！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的斯巴达正在睡觉

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

结束回合 #9

EOK的斯巴达(超能斗士)：278 HP(睡眠)

sspass的画笔狗(画笔狗)：157 HP

开始回合 #10

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的画笔狗使用了接力棒！

sspass收回了画笔狗(画笔狗)!
sspass换上了蘑菇袋鼠(蘑菇袋鼠)!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
EOK的斯巴达正在睡觉
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的蘑菇袋鼠的剧毒珠使它中毒了!
结束回合 #10
EOK的斯巴达(超能斗士):278 HP(睡眠)
sspass的蘑菇袋鼠(蘑菇袋鼠):262 HP(中毒)
开始回合 #11
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的蘑菇袋鼠使用了替身!
sspass的蘑菇袋鼠制造了一个替身!

速度优势+先制攻击+6段攻击强化+100%命中的蘑菇孢子+替身，这下想输也输不出去了。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
EOK的斯巴达正在睡觉
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的蘑菇袋鼠的毒疗特性使它回复了HP!
结束回合 #11
EOK的斯巴达(超能斗士):278 HP(睡眠)
sspass的蘑菇袋鼠(蘑菇袋鼠):229 HP(中毒)
开始回合 #12
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的蘑菇袋鼠使用了雷电拳!
(对EOK的斯巴达造成278伤害)
EOK的斯巴达倒下了!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的蘑菇袋鼠的毒疗特性使它回复了HP!
EOK收回了斯巴达(超能斗士)!
EOK换上了鲁卡(鲁卡里奥)!
结束回合 #12
开始回合 #13
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的蘑菇袋鼠使用了音速拳!
这非常有效!
会心一击!
(对EOK的鲁卡造成282伤害)
EOK的鲁卡倒下了!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的蘑菇袋鼠的毒疗特性使它回复了HP!
EOK收回了鲁卡(鲁卡里奥)!
EOK换上了里卡尔多(大毒蛐)!
结束回合 #13
开始回合 #14
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的蘑菇袋鼠使用了音速拳!
(对EOK的里卡尔多造成404伤害)
EOK的里卡尔多倒下了!
里卡尔多的引爆特性使蘑菇袋鼠受到了伤害!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的蘑菇袋鼠的毒疗特性使它回复了HP!
EOK收回了里卡尔多(大毒蛐)!
EOK换上了安吉(雪女)!
结束回合 #14
开始回合 #15
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的蘑菇袋鼠使用了雷电拳!
(对EOK的安吉造成282伤害)
EOK的安吉倒下了!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的蘑菇袋鼠的毒疗特性使它回复了HP!
EOK收回了安吉(雪女)!
EOK换上了艾鲁玛娜(艾比朗)!
结束回合 #15
开始回合 #16
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的蘑菇袋鼠使用了音速拳!
(对EOK的艾鲁玛娜造成304伤害)
EOK的艾鲁玛娜倒下了!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的蘑菇袋鼠的毒疗特性使它回复了HP!
EOK收回了艾鲁玛娜(艾比朗)!
EOK换上了伊利亚(美丽龙)!
结束回合 #16
开始回合 #17
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的蘑菇袋鼠使用了雷电拳!
这非常有效!
(对EOK的伊利亚造成394伤害)
EOK的伊利亚倒下了!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
战斗结束!
0 : 6
sspass获得了胜利!

接力的确很具威力，但其无法成为王道的原因之一就在于，它无法像其他战术一样重复使用——如果这篇战报刊登出来后笔者再去房间内用这招去招摇，下场一定会比上面的EOK更惨吧。同理战报也是理论性的，如此华丽的胜利在实际对战中百难一见……感谢EOK充当廉价炮灰和反面教材。

游戏单间



□文/一揞黄土 □责编/八房 □美编/伟哥



1《太阳》结婚系统、事件详解



说完了各位候补女主角的追求方式，接下来自然是各位男主角。俗话说“女追男，隔层纸”，但本作中可不是那样子的。本作中，选择女主角时可以追求包括男主角在内的7位男生：马鲁库、艾里克、巴鲁兹、皮埃尔、达尼、西巴以及王子威尔。与男主角篇相比，切尔西追求各位男生的难度较大，所以要注意加紧速度，否则很可能一不小心就被情敌们抢先一步。

马鲁库（マルク）追求攻略

状况		AM						PM											
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
独身	晴阴	宿屋			双叶岛			餐厅			若叶岛			宿屋房间					
	雨雪（非金曜日）	宿屋房间			宿屋			咖啡店			杂货屋			宿屋房间					
	雨雪（金曜日）	宿屋房间			咖啡店			若叶岛			餐厅			宿屋房间					
已婚	孩子长大前	自宅								双叶岛			自宅						
	晴阴（孩子长大后）	自宅								广场岛				自宅					
	雨雪（孩子长大后）	自宅								咖啡屋				自宅					



生日：冬9日
最喜欢的物品：无
推荐礼物：垃圾回收站
喜欢的动物：狗、猫、麻雀、兔子、狸猫、猴子
追求难度：★★★★★

登场条件：1、游戏开始选择女主角
2、除孩子和矿石镇以外的主要NPC全部登场
3、除动物岛、日向岛以外的所有岛屿均已开启
4、遇到重大事件、节日、台风暴雪天则日期顺延

本作的男主角，追求方法与切尔西完全相同，因为没什么喜欢和讨厌的东西，所以每天扔一个杂草之类的垃圾给他，顺便对话即可。

—— 爱情事件一览 ——

1、にじやかな场所

爱情度要求：紫心10000以上

时间：12：00－14：59（晴）、15：00－17：59（雨、金曜日）



地点：餐厅

选项：1、静かに食べたいのにね：马鲁库爱情度－2000

2、楽しく食べられるよね：马鲁库爱情度+2000，体力、满腹全满

2、将来の梦

爱情度要求：蓝心20000以上

时间：15：00－17：59（雨、非金曜日）










地点：杂货屋

选项：1、それはステキな梦だね!:马鲁库爱情度+2000

2、こんな大変な仕事が梦?:马鲁库爱情度−2000，陈好感度−1000

3、旅のなかで

爱情度要求：绿心30000以上

时间：6：00—8：59（晴）、9：00—11：59（雨,非金曜日）

地点：宿屋

选项：1、私も旅をしてみたいよ:马鲁库爱情度−2000

2、…また旅にでちゃうの?：马鲁库爱情度+2000

4、マルクとおでかけ

爱情度要求：黄心40000以上

时间：10：00—16：59（晴）

地点：进入主角自宅

选项：1、行く：马鲁库爱情度+2000

2、行かない：马鲁库爱情度−2000



巴鲁兹（ヴァルツ）追求攻略

AM（6—11时）：

状况		6	7	8	9	10	11
独身	晴阴（月、火曜日）	动物屋				双叶岛	
	雨雪（月、火曜日）	动物屋					广场岛
	非月、火曜日	不在					
与主角结婚后	非月、火曜日	自宅					
	月、火曜日	不在					
	晴阴（非月、火日，孩子长大后）	自宅					
	雨雪（非月、火日，孩子长大后）	自宅					
	晴阴（月、火日，孩子长大后）	不在					
	雨雪（月、火日，孩子长大后）	不在					
与情敌结婚后	晴阴（非月、火日）	豪宅2F		动物屋			
	雨雪（非月、火日）	豪宅2F				动物屋	
	月、火曜日	不在					

PM（0—11时）：

状况		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
独身	晴阴（月、火曜日）			咖啡店			餐厅			广场岛			
	雨雪（月、火曜日）				咖啡店		若叶岛				动物岛		
	非月、火曜日												
与主角结婚后	非月、火曜日			动物屋			自宅						
	月、火曜日			动物屋			自宅						
	晴阴（非月、火日，孩子长大后）			广场岛				自宅					
	雨雪（非月、火日，孩子长大后）			动物屋				自宅					
	晴阴（月、火日，孩子长大后）			广场岛				自宅					
	雨雪（月、火日，孩子长大后）			动物屋				自宅					
与情敌结婚后	晴阴（非月、火日）	若叶岛		广场岛			豪宅1F		豪宅2F				
	雨雪（非月、火日）			咖啡店			豪宅1F		豪宅2F				
	月、火曜日			豪宅1F					豪宅2F				



生日：春3日

最喜欢的物品：牛乳がゆ

推荐礼物：宠物饲料

喜欢的动物：狗、猫

追求难度：★★★★☆

从外岛来，负责运输的牛仔男孩，每周仅在岛上两天：月、火曜日，因此追求难度大大增加，初期一定要抓紧时间与之对话，否则后期送礼会很麻烦。喜欢的礼物还是比较容易入手的，动物屋买的各种饲料他都很喜欢，不过他不擅长表达自己的感情，就从音符上了解他的心吧。

—— 爱情事件一览 ——

1、お仕事中

爱情度要求：紫心10000以上

时间：6：00—9：59（雨天延后1小时）

地点：动物屋

选项：1、手伝います：巴鲁兹爱情度+2000，玛莎露好感度+1000

2、忙しいのでムリです：巴鲁兹爱情度−2000，玛莎露好感度−1000

2、もうからない仕事

爱情度要求：蓝心20000以上

时间：14：00（雨天延后1小时）—16：59

地点：咖啡屋

选项：1、ちゃんとそれを伝えなきゃ!：巴鲁兹爱情度+2000

2、悪かったとあやまらないと!：巴鲁兹爱情度−2000

3、かわいい呼び方

爱情度要求：绿心30000以上





时间：10：00-13：59（晴）

地点：从若叶岛进入双叶岛

选项：1、すごくかわいい！：巴鲁兹爱情度-2000

2、…本人はいやがってるよ：巴鲁兹爱情度+2000

4、ヴァルツとおでかけ

爱情度要求：黄心40000以上

时间：10：00-16：59（晴）

地点：进入主角自宅

选项：1、行く：巴鲁兹爱情度+2000

2、行かない：巴鲁兹爱情度-2000

艾里克（エリク）追求攻略

<table>
<tr><th colspan="2" rowspan="2">状况</th><th colspan="6">AM</th><th colspan="12">PM</th></tr>
<tr><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>0</th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th></tr>
<tr><td rowspan="3">独身</td><td>晴阴</td><td colspan="3">出货宅</td><td colspan="3">若叶岛</td><td>出货宅</td><td colspan="3">双叶岛</td><td colspan="4">若叶岛</td><td colspan="4">出货宅</td></tr>
<tr><td>雨雪</td><td colspan="3">出货宅</td><td colspan="3">动物屋</td><td colspan="12">出货宅</td></tr>
<tr><td>雨雪（茉莉亚与主角结婚后）</td><td colspan="3">出货宅</td><td colspan="3">若叶岛</td><td colspan="12">出货宅</td></tr>
<tr><td rowspan="3">与主角结婚后</td><td>孩子长大前</td><td colspan="8">自宅</td><td colspan="3">出货宅</td><td colspan="7">自宅</td></tr>
<tr><td>晴阴（孩子长大后）</td><td colspan="8">自宅</td><td colspan="4">若叶岛</td><td colspan="6">自宅</td></tr>
<tr><td>雨雪（孩子长大后）</td><td colspan="8">自宅</td><td colspan="4">出货宅</td><td colspan="6">自宅</td></tr>
<tr><td rowspan="2">情敌结婚</td><td>晴阴</td><td colspan="7">出货宅</td><td colspan="3">双叶岛</td><td colspan="4">若叶岛</td><td colspan="4">出货宅</td></tr>
<tr><td>雨雪</td><td colspan="3">出货宅</td><td colspan="3">动物屋</td><td colspan="3">咖啡店</td><td colspan="9">出货宅</td></tr>
</table>



生日：夏21日

最喜欢的物品：野菜いため

推荐礼物：羊羹、作物

喜欢的动物：猫、麻雀、兔子

追求难度：★★☆☆☆

出货者家的孙子，也是娜塔莉的哥哥，很热心，却因此经常与妹妹斗嘴，但他依然坚定自己是对的。他的追求难度较低，初期可以用芜菁打发他，等火山岛开启后也可以送羊羹。

—— 爱情事件一览 ——

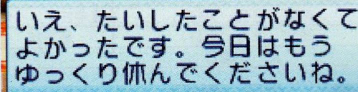
1、ミス

爱情度要求：紫心10000以上

时间：6：00-8：59，20：00-23：59

地点：出货者宅





选项：1、がんばってとエールを送る：艾里克爱情度-2000

2、そうじを手伝ってあげる：艾里克爱情度+2000



2、元气になれる场所

爱情度要求：蓝心20000以上

时间：13：00-15：59（晴）

地点：从若叶岛进入双叶岛

选项：1、气のせいじゃない?：艾里克爱情度-2000

2、そうだね：艾里克爱情度+2000

3、母の异变

爱情度要求：绿心30000以上

时间：全家人均在家时

地点：出货者宅

选项：1、うちの电话を使って！：艾里克爱情度+2000

2、いってらっしゃい！：艾里克爱情度-2000，

其他家人好感度全部−1000，当天不允许进入出货者宅

4、エリクとおでかけ

爱情度要求：黄心40000以上

时间：10：00−16：59（晴）

地点：进入主角自宅

选项：1、行く：艾里克爱情度+2000

2、行かない：艾里克爱情度−2000

皮埃尔（ピエール）追求攻略

状况		AM						PM											
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
独身	晴阴	双叶岛				美食宅			若叶岛		美食宅			咖啡店			美食宅		
	雨雪	美食宅				餐厅				若叶岛				美食宅					
	晴阴（蘑菇岛出现）	蘑菇岛				美食宅			双叶岛		若叶岛			咖啡店			美食宅		
	雨雪（蘑菇岛出现，非金日）	美食宅				餐厅			杂货屋			蘑菇岛				美食宅			
	雨雪（蘑菇岛出现，金曜日）	美食宅				餐厅			蘑菇岛							美食家			
与主角结婚后	孩子长大前	自宅								美食宅			自宅						
	晴阴（孩子长大后）	自宅								美食宅				自宅					
	雨雪（孩子长大后）	自宅								蘑菇岛				自宅					
与情敌结婚后	晴阴	双叶岛				美食宅					若叶岛				餐厅		美食宅		
	雨雪	美食宅				咖啡店				若叶岛				美食宅					
	晴阴（蘑菇岛出现）	蘑菇岛				美食宅			双叶岛			若叶岛			餐厅		美食宅		
	雨雪（蘑菇岛出现，非金日）	美食宅				咖啡店			杂货屋			蘑菇岛				美食宅			
	雨雪（蘑菇岛出现，金曜日）	美食宅				咖啡店			蘑菇岛							美食宅			



生日：春13日

最喜欢的物品：至高のカレー

推荐礼物：竹笋、面包

喜欢的动物：猪、兔子

追求难度：★★★☆☆

作为美食家格尔曼家族的继承人，皮埃尔也是一位专业且敬业的料理评论家，熟知各种料理知识，目前正在向日葵群岛寻找珍贵的食材。追求他的难度在于礼物的取得，虽然竹笋就是他喜欢的物品，但由于取得稀少，所以还是建议等厨房入手后作些简单的料理给他。

—— 爱情事件一览 ——

1、料理研究

爱情度要求：紫心10000以上

时间：ピエール在家时

地点：美食家宅

选项：1、いただきます！：皮埃尔爱情度+2000，体力、满腹全满

2、ダイエット中だから：皮埃尔爱情度−2000

2、グルメマン・ピエール

爱情度要求：蓝心20000以上

时间：10：00−12：59（雨）

地点：餐厅

选项：1、さすがだね：皮埃尔爱情度+2000

2、ヒマなんだね：皮埃尔爱情度−2000



3、食材探し

爱情度要求：绿心30000以上

时间：美食家在若叶岛时

地点：从牧场走向若叶岛

选项：1、いっしょに行きマス！：皮埃尔爱情度+2000

2、行きたくないデス：皮埃尔爱情度−2000

4、ピエールとおでかけ

爱情度要求：黄心40000以上

时间：10：00−16：59（晴）

地点：进入主角自宅

选项：1、行く：皮埃尔爱情度+2000

2、行かない：皮埃尔爱情度−2000

狩人营地

拿起手中的武器，向凶猛的怪物们迎击！狩·猎·解·禁！

狩人营地图区征稿开始,如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活,那就来给我们投稿,分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可,投稿方式请见“紧急任务”下方,希望大家能踊跃来稿。 □主持/翔武



翔武的狩猎日记



本期狩猎发现

那天在地摊上看到一个疑似怪物猎人那只小猪的玩偶，但是做工极为粗糙，除了一个小猪的衣服能看出是模仿怪物猎人做的，其他真看不出来。我真是纳闷啊，CAPCOM的猪那么贵，也没用什么东西，我看做工也就一般。都说山寨厉害，但山寨还连这点技术力都没有啊，难道非要做得面目全非才叫个性吗？不过，我当时没敢买，怕里面有前几年说的那个黑心棉，估计现在还在生产吧。

这段时间事情太多了，简直忙得不可开交，家里面的事情，自己的事情，工作的事情一大堆要处理的，都没什么时间玩了。作为原来夜里玩越玩越精神的MHP2G，现在面对金狮子我居然能睡着，而且还时不时用出梦游斩，有次还真梦游把金狮子砍死了。我瞎说的，你们别信啊，我是被打死的那个……

好久一段时间前了，某日在盟区上正好gsanppg也在，于是便和她连了几场。自己已经好久不玩了，下降了不少。不过又怕被笑话，开始打的很小心，后来打着打着觉得这么打实在是太憋了。开始放开打，突然发现比那时打的好一点了，真是好久不玩了连心态都调整不好了。要表扬一下gsanppg，在我认识的女猎人里已经算打得不错的了，而且多人团队战的时候，团队意识比我好多了。我多数都是打得太投入连自己多少血都忘了，而且忘记回复,所以更别说同伴了，一场下来我如果没给同伴造成负担就已经算是万幸了。好久不玩，偶尔和朋友连一下感觉还真不错，gsanppg那天暴了一下她的游戏时间，居然都1500多小时了，大概是我的7倍，真是自愧不如啊。

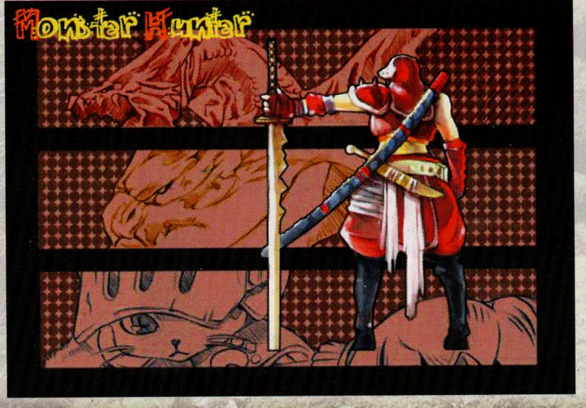
那次在掌机迷的帖吧里看到有人召集去盟区打怪物猎人，我觉得挺好的，大家通过游戏认识也是一种缘分，等有时间了我也去响应一下号召吧，到时咱们一起来玩。

顺便，在邮箱里收到了一个读者的留言和一幅画，对专区的支持真是非常感谢。

Pumpkin：刚入手psp3000，咬碎牙买了正版怪物猎人2GUMD，钱包顿时瘦下来…………其实接触怪物猎人时间不长，之前只玩过ps2版的而已，还是pc模拟的……现在抱着3000爱机天天狩猎，班里就有3个猎人(还全都是正版UMD)，享受合作的乐趣中！！

看到贵刊的《狩人营地》征稿，便抱着对MH的小小热情画了小小的图……

最后是祝贵刊越办越火，猎人们狩猎也越猎越火！！



长枪回避流刺旧沼地镰蟹亚种



在MHP2中大家打镰蟹都是发扬了“硬碰硬，你狠我更狠，顶着镰蟹攻击打”的风格，但是进入2G时代之后在G级任务中再采用这种方法就会发现已经行不通了，尤其是在对付赤镰蟹这个2G里新增加的怪物时就更加吃力了；它属于镰蟹的亚种，在速度和攻击上要比普通品种的镰蟹更上一层楼，它的甲壳为黑铠龙的头壳，很坚硬（武器在白斩时就会弹刀），同时也多了一招背后喷水的攻击方式。



镰蟹的很多攻击判定时间都不是很长，但是回避的时机不是很容易掌握，所以这次的视频里我采用的回避流打法，在回避性能+2这个技能的支持下很容易回避掉镰蟹的所有攻击。因为镰蟹弱雷属性，所以我用的武器为麒麟素材做的那把雷属性的枪（加完斩味后紫色斩味较长），配装为：崩龙头、身和手（均配光避珠）、蝴蝶X腰（男性为甲虫装，配名匠珠）和迅龙X腿（剑圣珠）；出现技能为回避性能+2、心眼和斩味等级+1；心眼可以无视弹刀动作，防止因为弹刀动作出现硬直而遭受镰蟹不必要的攻击（尤其是刺中它坚硬的甲壳后）。

镰蟹在任务开始后会在9区出现，当它发现猎人后会背对着向猎人冲来，这时可以扔个染色球来“停蟹车”。有回避技能的情况下打镰蟹时可以采用MHP2时代“硬碰硬”的风格，但是在它出相应的招式时一定要用回避时的无敌时间来躲掉，不然猎人的体力是承受不了多少次攻击的。镰蟹在出一些招时会停顿一会，那时就是回避的时机，另外镰蟹还会向左或向右横向移动并挥动相应的钳子，要注意及时回避的说；旋转攻击貌似只有右侧的钳子有攻击判定，此外镰蟹还会在钻地后使用双钳出土攻击，在它钻地后如果2秒钟没有动静则有可能会在几秒之后原地出土的，至于向身后喷水攻击只要不是在它的正后方就可以无视此攻击，而且这也是攻击它的好机会呢。配上回避性能+2之后用枪尽量攻击镰蟹的头部，其次是脚部，这两个部位的失衡值不高，很容易打出硬直的，站位可以在它的正面或侧面，另外多多使用枪的斜刺攻击，要比平刺攻击来的高。在打一段时



[紧急任务]

狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级： ★★★★★★★

限制时间： 长期有效

委托人： 重归营地的翔武

委托内容： 当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们,拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件： 无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地： pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注： MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

间后它会换区，一般会去10区。

这里再强调一下，猎人一定不要贪枪，不然很有可能错过回避的时机而中招的（具体的回避时机请参照视频）。只要在第一个区伤害够多的话一般在它换到第二个区后再打没多久就会葬身此处的。本来我选择在旧沼地打就是防止镰蟹上天花板而浪费时间（当然也就不会有从天花板向下喷水的招式啦，那招只要跑远就可以了），结果呢视频中因为没有清理10区的红速龙，结果被这几只速龙打的一点脾气也没有，白白地浪费了不少时间（用时7分50秒）吃了大亏：在6区才解决的赤镰蟹，而且仅用了一枪(具体有多汗看视频就知道了）！！！所以请各位猎人一定要养成清理小怪物的习惯，不然就会被小怪郁闷了。



□文/gsanppg

部分武器使用心得简介

大剑使用方法简介

◆操作方法

△=纵斩

△长按=蓄力斩

○=横扫

○+△=撩斩

拔刀时R=防御

拔刀时SELECT=踢

收刀时△长按=拔刀开始蓄力斩

收刀时R+△=拔刀防御

收刀移动时R+△+○=拔刀防御



◆使用要点

一击一击威力优秀的武器，比起属性来更注重攻击力。虽然拔刀后移动缓慢，但防御功能使得安全系数大大提升，只是防御时要削弱斩味，需要注意。拔刀斩的性能、速度都很优秀，所以可以采取平时收刀周旋—拔刀斩—回避后继续收刀周旋的一击脱离战术。三种普通攻击都可以互相连锁，出招时还会有轻微的位移，配合摇杆可以调整方向。又，攻击后的硬直可以用翻滚回避来取消，调整回避方向还可以用来走位。常用的连续斩是纵斩——撩斩重复。大剑出刀时多数附加刚体状态，在龙脚下时要慎用，防止被连续踩踏受伤。大剑的爆发力体现在蓄力斩上，G级之前更可计算硬直伤害，增加攻击机会。新手使用大剑建议配合防御性能+1技能，熟悉招式性能和怪物动作套路后，可以改配匠、拔刀、回避性能等辅助技。攻击力UP【大】和大剑的相性也很不错。

◆武器推荐

下位：蛇剑【白蛇】——蛇剑【毒蛾】、ヴァルキリーブレイド——ティタルニア

上位：スロータ—、鬼金棒——大鬼金棒

G级：ティタルニア——ブリュンヒルデ、エクスキュ—ション——角王剑ア—ティラ—ト

初期，毒属性效果显著，毒蛾的攻击力和斩味相对平均而突出，制作也简单。ヴァルキリ—ブレイド则可以继续派生直至G级的ブリュンヒルデ。毒属的スロ—タ—、雷属性的大鬼金棒强化到顶也都是实用的武器。配合G级的技能拔刀术和匠，角王剑堪称最强物攻大剑。

锤子使用方法简介

◆操作方法

△=纵挥，可以连续三次，第三次派生为转身抡击



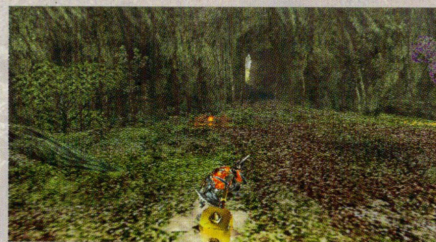
○=横挥，可以派生纵挥或者蓄力
R=蓄力，蓄力时会减少耐力。根据蓄力时间不同，有不同派生
蓄力1：冲刺下砸，攻击动作完成后可以派生蓄力
蓄力2：冲刺下砸+上挑，距离较远，攻击动作完成后可以派生蓄力
蓄力3：大地一击，威力、范围全部优秀的攻击，砸地后可以以回避取消硬直
蓄力3（移动时解放）：回转攻击。期间可按△键结束，2到3圈时按△键转为蓄力2，4到5圈时按△键转为转身抡击
收刀时摇杆+△键=挑上攻击，可以派生蓄力
R+△+○=直接开始蓄力

◆使用要点

单发威力巨大的追求物攻武器。虽然动作钝重，但机动性意外很高，可采取平时游走蓄力—大地一击—回避取消后继续游走的方法，待敌人露出破绽可使用三连击攻击头部。俗称本垒打的转身抡击威力极高，尽量使用。锤子的难点来自于防御面和耐力的控制，可酌情搭配耳栓、回避性能飞人等技能使用。

◆武器推荐

下位：クックジョー—クックピック、アイアンストライク——アンヴィルハンマー—
上位：クックピック——角龙锤カオスレンダ—、アンヴィルハンマ——激锤オンスロート
G级：デゼルトコーン——マグニチュード、フルフルホルン改（狩猎笛）——雷锤フルフル

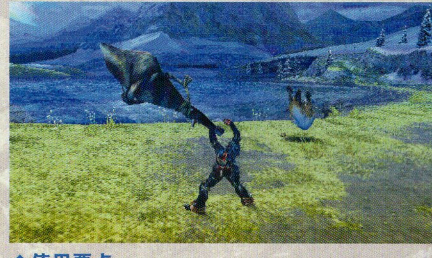


锤子的强化需要素材较多，但推荐的每一条线路强化到最后都是非常实用的武器，请放心强化。下位可选择一条主要路线进行强化，铁锤路线为ウォーハンマ—派生アイアンストライク，直到最后的激锤，或派生スパイクハンマ———シェルハンマ—直到ダイダラボラス，骨锤路线可走アトラスハンマー，派生クックジョ—直到角王锤カオスオ十ダ—，或派生到狩猎笛フルフルホルン，最后回归雷锤フルフル。

狩猎笛使用方法简介

◆操作方法

△=连续挥击，共两段。期间可派生为演奏
○=柄击，共三段，期间可派生其他动作
△+○=大地一击，威力比锤子小很多
R=开始演奏
收刀时R+△+○=开始演奏
演奏中□或○=音符1
演奏中△=音符2
演奏△+○=音符3
挥击或柄击中R=音符3



◆使用要点

独特的辅助支援用武器。动作性质类似锤子，但机动性尚在锤子之上，只是动作威力略逊，比起直接伤害，更适合凭借频率积累异常状态（如毒、气绝）。每把笛子都有独特的“音色”，可以演奏出各种不同效果，所以并没有哪把笛子属于万能型。连续挥击的长度和方向都很出色，熟悉性能后应尽量攻击怪物头部。此外，武器是狩猎笛的话，手中的角笛系道具尚有不容易损坏的效果加成，可以利用。

枪使用方法简介

◆操作方法

△=平刺
○=上刺
△+○=冲刺攻击
冲刺中△=终结刺
突咄中○=停止冲刺
×=垫步后跳
动作结束中摇杆↓=×=大后跳
动作结束中摇杆←或→+×=侧滑
R=防御
防御中△=防御刺
收刀时R+△+○=防御

◆使用要点

回避方法独特、机动力低下的高手向武器。攻

击的硬直略长，单击威力也稍逊，但所有的攻击都可以用丰富多彩的后跳和垫步等回避动作来取消。虽然总体机动力低下，但在一定的范围之内，长枪可以灵活地调整自己的位置。作为靠频率制胜的武器，长枪的斩味消耗略高，而属性长枪和异常状态长枪往往可以大放异彩。需要注意的是，虽然长枪的防御面和回避面都有一定的优势，但无论是哪种打法，对耐力都是很严峻的考验。总的来说，体术、心眼、高磨等技能非常适合长枪。



◆武器推荐

下位：击龙枪【阿】、クリムゾンホーン——角枪ディアブロス

上位：ナイトランス——バベル、雷枪【イカズチ】——雷枪【タケミカヅチ】

G级：バーミリオンリム——封龙枪【虚空】、バベル——アクエリアス

长枪的武器选择很宽泛，单独追求物理或者走属性路线都很合适，推荐的路线派生到头基本上都是各有特色的终极武器。尤其是角枪角枪ディアブロス，在下位就拥有上位中上水准的攻击力，以后更可以强化成最强物攻枪。バベル路线则可以派生出实用的アクエリアス和ロストバベル，值得投资。

弓使用方法简介

◆操作方法

△=射击

△长按=蓄力，松手即为射击

○=近距离攻击，共两段，可派生翻滚或者后跳



×=后跳，类似长枪的后跳。摇杆方向+×则为正常翻滚

L+△或×=选择装填的瓶子

△+○=装备选择中的瓶。

R=瞄准，按住R，然后移动摇杆。

收刀中R+△+○=近距离攻击

收刀中长按△=蓄力

◆使用要点

独特的远程武器，伤害较低，多数时候要依靠属性和蓄力作战。能够装备“瓶子”来改变武器性能是亮点之一。此次还加入了“XX强化”的特殊效果弓箭，搭配特定瓶子时能发挥出更强的效果。弓拥有不同的蓄力类型，其中连射是点攻击，威力最高，用来狙击弱点；贯穿是线攻击，通过贯穿宽大的敌人提高伤害；扩散是面攻击，HIT数最高，用来打特定目标或者进行异常积蓄最适。蓄力的级别影响着伤害，不蓄力的弓极为贫弱，所以蓄力的时机和程度需要认真把握。此外，各种蓄力类型还分别有自己的有效距离，超出一定距离伤害就会打折扣，所以弓可以说是使用起来非常微妙的武器。和近战武器不同，每把弓都有自己独特的蓄力级别和射程抛物线，所以不同场合应选用用不同的弓。



◆推荐武器

下位：ティガアローⅠ——ティガアローⅡ

上位：龙弓【轮】——龙弓【日轮】、霸弓レラカムトルム

G级：龙弓【国崩】——龙弓【天崩】、ブロスホーンボウⅠ——角王弓ゲイルホーン

不同的场合需要用到不同属性、蓄力构成的弓箭，所以并没有“万用”这一说，这里推荐的武器只是当时性能比较突出，非常值得做的，并不是只要做了这几把就可以高枕无忧了。

以上就是本人在狩猎中常用的几种武器，不过介绍的有些简单了，但还是希望能给各位玩家带来一点帮助。

□文/HANIWA

MENGZONE 盟区专栏

盟区自从2007年12月开放注册后，盟区的每日平均注册人数一直保持在200-300人左右，仅用了15个月的时间就超过10万人。其成果离不开广大盟友的热情支持。盟区为了庆祝平台突破10万人注册正在搞抽奖活动，详情参考：http://bbs.mengzone.com

本月《无双》系列以全新姿态降临PSP平台后，《真·三国无双：联合突袭》迅速在盟区平台开设专区并连续创下游戏人数新高潮，在此我们撰写了一篇盟区联机教程，供大家参考。

《真·三国无双：联合突袭》联机教程

联机所需设备：

1.能够上网的电脑一台

2.游戏机PSP

3.盟区对战平台(www.mengzone.com下载)

4.盟区战卡一张（电玩商铺都有售）

第一步：插好盟区战卡，安装驱动程序，然后在安装盟区游戏平台大厅。

第二步：开启PSP，进入三国无双游戏：

1. 进入游戏，按START进入。

2. 选择国家和人物进入游戏。

3. 选择好后进入，在按START，按R。

4. 看到N多个都市，那是联机的房间，进入都市，此时PSP的左下角绿灯狂闪就ok了。

第三步：启动盟区战卡驱动控制台，请把控制台的右上角的模式，改为PSP对战模式，还有一个是PSP上网的模式，那个是PSP浏览网页时候选的，千万不要选错。

第四步：盟区战卡控制台，左边点击“更新”按钮，会找到一个psp_XXXXX的无线网络名称，选中它并点击在它右边的“联接到这个网络”，然后再点击“更多设定”－“进阶设定”，然后把“PSP模式”选项钩上。

第五步：启动盟区游戏平台大厅，左上方有个设置 － 游戏设置，面有两种联机方式。一个是自动，一个是手动，区别是：

“自动”：方便些，只要插卡－开PSP到游戏联机状态后，PSP的左下角绿灯闪了－开盟区平台－进入游戏，待状态正常了，即可以联机（小白推荐使用）。

“手动”：稳定些，但是每次玩游戏，都要开启控制台（即重复上面的第4步操作）

游戏设置选择好以后，进入游戏专区，看到右上角PSP状态正常，就可以对战了。

盟区即将推出的功能

盟区即将发布更多新功能，在这里向大家透露一下。

1、本月论坛盟券换VIP的功能即将推出。

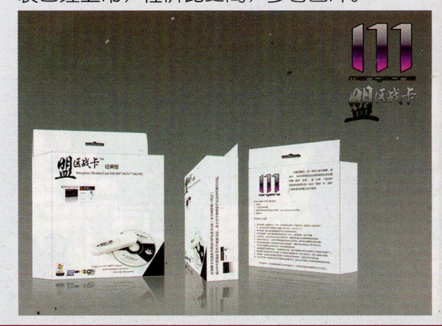
2、盟区平台将有一次升级，加快登录速度，同时为盟友和盟族交流提供更多便捷的功能。

3、盟区战卡豪华天线版（大功率版）正在生产中，预计不久就可以上市。

4、360对战功能已经初步测试完成。4月份即将嵌入到主程序中。不过由于微软的ping限制造成联机率很低，所以发布360对战功能仅出于交流的目的，不存在任何商业上的行为，盟区也不会针对360推出任何收费项目。

5、今年内我们将要强化战队交流这个概念，为大家分邦结派提供便捷的功能，让大家充分体会到联合作战的乐趣。

6、盟区战卡白色经典老款卡2009年全新包装已经上市，性价比更高，参考图片。





《超级机器人大战K》是系列的最新作，作品收录上主要收录了一些2000年之后的动画作品，为了迎合新玩家的口味，在系统方面,本作借鉴了《机战Z》的一些系统。本作作为新一代的机战，除了没有语音之外，遗憾的地方很少。

超级机器人大战K

NDS SRPG ●NBGI●2009年3月20日 ●1人/5040日元●512M

掌握各种系统技巧,战斗更轻松!

操作技巧

在系统中有快捷键设定，在ショートカット中可以设定X键和Y键的用途。最好设定一个快速移动光标（カーソル速度）的功能。

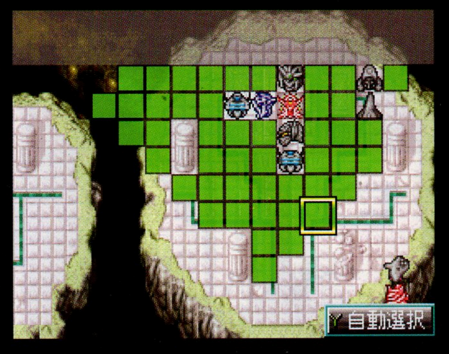
移动的时候在要移动的人身上再按一下A键，可以模糊选择到离敌人最近的位置，和按Y键的自动选择的效果是一样的。

在敌方行动或者看简易战斗的时候按住R键可以增加速度。

按开始键可以直接存档。

使用精神的时候，按X键可以对精神进行复数批量选择，最后按A可以一起使用。

反击战斗的时候，按左右键可以快捷选择反击武器，Y键和选择键可以选择是否看战斗动画，X键选择是否使用援护，L和R切换反击、回避、防御。在主动攻击敌人的时候操作也大致如此。



在一般对话的时候，按住R+A为快速看对话，按住X也是同样效果。按B键为查看原来的对话，上下为浏览，左右为翻页，L+A为跳过所有对话。触笔操作点击为看对话，按住屏幕为快速看对话，点屏幕中间为查看原来对话。

战斗时触笔操作，点击相应的位置为确认，点击其他不相干的位置为取消，战斗动画中点击下屏可以跳过动画。

软复位键为开始+选择+L+R。

PU编成系统

PU编成,也就是组队,是本作中的新系统。在编成画面中选择机体，再选择编入，就可以将另外一个机体和该机体编入到一队中。编队有几点好处，第一是可以进行援护攻击和援护防御，可以保证一次有很高的输出，打一些BOSS的时候非常有用。第二是可以用交代指令交换主攻和援护，也就是可以在一个战斗单位中实现使用两个机体。第三是受到修理补给等效果的时候，是小队同时进行回复。第四是一些机体在编完队之后，进行合体攻击和合体非常方便。此外，编队也有不好的地方，在编队中无法使用连击，对敌方小队攻击也是对敌

方单人攻击。再有就是气力上升很慢，经验值获得也比较少。后期敌方有会连击的敌人，同时攻击两人的话就无法进行援护防御。

连击系统

连击系统比较简单，最多可以有3级。用武器性能中带C的可以对敌人编队进行攻击，1级的时候只能攻击一个编队，随着等级提升，最多可以攻击敌人3个编队。攻击一个编队的两个目标时，EN消耗为一次的，但是比如要攻击3个编队，EN消耗就是3次攻击的，所以要是攻击的话也要注意一下EN的量。

本作气力

本作的气力获得变少了，击坠一个敌人会得到3点气力。如果是编队的话，击坠敌机的得到2点气力，另外一个同伴分到1点气力。根据性格不同，部分角色在其他单位击坠敌人后也会得到1-2点气力，或者是被敌方攻击到时也会得到1-2点气力。用连击攻击敌人多个目标并且击坠时，气力仍然按击坠得3点来计算，不过就是在一次攻击中可以得到更多的气力了。



第01话 ウェディングベルは战いの钟
第02话 异世界からの来访者
第03话 ビルドアップ！ 苏る传说！！
第04话 再会のコンピネ–ションアタック！
第05话 オ–バ–マンバトル
第06话 タキシ–を着たポンクラ野郎
第07话 ドランクヒ–ロ–・スウィフトガ–ル
第08话 宿命のタ–ミナル
第09话 エリアZiの激斗
第10话 黒き炎の将军
第11话 ガイキング绝体绝命！！・前编
第11话 ガイキング绝体绝命！！・后编
第12话 蠢く翳・前编
第12话 蠢く翳・后编
第13话 变わり果てた地球

ベルリン行き	龙宫岛行き
第14话 离别の光・前编	第14话 孤独～たたかい
第14话 离别の光・后编	第15话 悲しみの飞翔・前编
第15话 エンジェルダウン	第15话 悲しみの飞翔・后编

第16话 激斗！ダンナ–ペ–ス！！・前编
第16话 激斗！ダンナ–ペ–ス！！・后编

もちろんビルドベース行き	杂用系はダリウス界行き
第17话 夺还せよ！もう一人の钢铁ジ–グ！！	第17话 苏る大地魔龙
第18话 存在～なかま	第18话 キャプテン・ガリス、冲击の秘密

第19话 星の扉、运命の扉・前编
第19话 星の扉、运命の扉・后编
第20话 里切りと出会いと
第21话 决战の时は来たれり・前编

攻略研究

第21话 决战の时は来たれり・后编		
第22话 コンフュ－ジョン・カ－ニバル		
第23话 结成！ ディガルド讨伐军		
第24话 オ－バ－デビルクライシス・前编		
第24话 オ－バ－デビルクライシス・后编		
第25话 奇袭		
アークアンジェルに同行	大空魔龙とソラシティへ	
第26话 绝望の中で掴んだ光	第26话 ジ－ンの野望	
第27话 幸せへのカウントダウン	第27话 结末	
第28话 リンケ－ジ		
第29话 哀しき咒缚を解け		
ア－クエンジェルと龙宫岛	大空魔龙とダリウス界	ダンナ－ベ－スを守れ
第30话 情爱～さよなら・前编	第30话 决战！三大魔龙!!	第30话 ラビッドシンドロ－ムの恐怖
第30话 情爱～さよなら・后编	第31话 父の心・前编	第31话 钢の巨人达・前编
第31话 苍穹～そら	第31话 父の心・后编	第31话 钢の巨人达・后编
第32话 リセットされる世界・前编		
第32话 リセットされる世界・后编		
第33话 妃魅祸、野望の果て・前编		
第33话 妃魅祸、野望の果て・后编		
第34话 天国の雷		
第35话 Another Sphere		
最终话 心からの...		

全流程要点详解攻略

第01话:ウェディングベルは战いの钟

胜利条件：敌方全灭
失败条件：任意我方机体击坠
我方增援：第2回合刚和杏奈出场，第3回合甲耳和沙也加增援，第5回合主角登场
敌方增援：第3回合，第5回合
战术指南：刚上来只有光司和静流的Gガンナ—，上来随便撑两回合之后刚和杏奈就出场了，光司和静流退场。敌方的6个拟态兽13号增援后，可以让杏奈去对付，因为有护罩不会受什么伤害。上面的12号就由甲儿和刚来打，注意用甲儿的降低装甲武器，沙也加负责修理。主角登场后，帮着解决12号。



第02话:异世界からの来访者

胜利条件：敌方主舰击破/敌全灭
失败条件：任意我方机体击坠/我方战舰击沉
我方增援：第4回合大空魔龙主舰登场，第5回合凯王登场，敌主舰撤退后大空魔龙成员增援
敌方增援：敌主舰撤退后
战术指南：初期我方的人不要冲的太前面，活用分组系统，尽量将有补正关系的人编为一组，或者是将适合援攻援防的机体放在后面。第4回合大空魔龙登场后，失败条件变更。敌方主舰HP低于1/3时撤退（以现在的实力没法击坠），同时敌兵增援。注意结婚的那两个人，气力在110时候可以进行合体。杂兵消灭后过关。



第03话:ビルドアップ!:苏る传说!!

胜利条件：敌方全灭
失败条件：任意我方机体击坠/我方战舰击沉
我方增援：第2回合我方舰队增援/ハニワ幻神击坠后，阿斯兰增援
敌方增援：ハニワ幻神击坠后
战术指南：开始我方就3架机体，钢铁吉克是主攻，另外两个可以远程帮着削弱战斗力，而且还有修理和补给机能。两架战斗机的照准值下降LV2非常实用。我方增援后就比较好打了。钢铁吉克在气力130的时候可以发动机体技能铜铎POWER，非常好用。敌方全灭后原创系的女主角加入。




第04话:再会のコンビネーションアタック!

胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方战舰击沉、敌方到达基地
我方增援：无
敌方增援：无
战术指南：这一话的敌人相对比较多，而且又要守基地，建议分两层，一层在前面突击，后面的负责削弱敌方以及守基地。要注意一下敌方有几个敌人会一个劲向下冲到基地，有几个是会主动攻击我方机体。主角和女主角上来会用一个合体技，女主角的机体两个武器是状态降低，要灵活运用。敌方的主舰仍然会在1/3以下退场，可以把HP弄到6000左右，找武器攻击力高的配合援护攻击击坠。战斗结束后，大家受到了敌人的攻击，穿越到了另一个世界。



第05话:オーバーマンバトル

胜利条件：敌方全灭/破坏ブリュンビルデ
失败条件：任意我方机体击坠/我方战舰击沉以及OVERMAN各位击坠
我方增援：第2回合我方舰队8个单位
敌方增援：第2回合
战术指南：刚上来第一回合可以先不动，特别是OVERMAN的那几个，别跑太前面，下一回合我方就出增援。在OVERMAN的几人中ゲイナ—机体运动性很高，各方面技能都很不错，可以向前突击，剩下3架修理机还是做好本职工作吧。ゲイン和光司的机体有3－8的攻击，可以用来攻击ブリュンビルデ。ブリュンビルデ的重力可以降低我方的命中和回避。



第06话:タキシ—を着たポンクラ野郎

胜利条件：敌方全灭



失败条件：ヴァン被击坠/我方战舰击沉
我方增援：第3回合我方舰队
敌方增援：
战术指南：上来只有凡一个人，不过机体性能不错，可以在前面抗着打一阵。我方主舰第二回合增援，之后就可以给他修理了。我方队伍到了之后就可以不用担心凡的生存了，因为基本上敌人都不追他了。这次敌方主舰是不会撤退的，可以安心干掉它了。本话结束后凡不会加入。

第07话:ドランクヒーロー・スウイフトガール

胜利条件：敌方全灭
失败条件：任意我方机体击坠/最初配置3人被击坠
我方增援：第2回合主角增援，第5回合我方舰队增援
敌方增援：第4回合レイ出场，我方舰队增援后
战术指南：上来是大叔们的合体机器人，还有凡和普雷西拉，第一回合向后撤，因为下回合主角就上来了。敌人是OVERMAN中的，虽然运动性都比较高，但是个个皮薄，基本上用勇者大叔和凡能一下一个。普雷西拉那里有修理，女主角也是修理和补给兼备，一定要利用好。第



4回合，雷出场，最好用凡去和他对决。第5回合我方舰队增援，随后下方还会出现敌方增援。アルハム被击坠后会有新的敌方增援，还是OVERMAN里的敌方，并且HP在1/2以下会撤退，也就是4900，击坠它还是不难的。这话结束后凡就会加入了。

第08话:宿命のターミナル

胜利条件：敌方全灭
失败条件：任意我方机体击坠/我方战舰击沉，ヴァン击坠
我方增援：シンシア被击坠后
敌方增援：无
战术指南：上来我方只有ゲイナー和凡两人，分别要面对各自原作中的对手。ゲイナー那边还算相对容易一些，用精神可以轻松胜利。凡那边最好控制在3格距离用投掷大刀攻击，近身攻击很容易被切掉，而且大斧的伤害还很高。再有就是要注意打倒他后会全回复，然后剧情战斗，之后再继续战斗。OVERMAN那边打倒后会回复1/3，发生把ゲイナー击退的剧情。之后我方主舰登场，只要保证凡不会被击坠就可以了。下面的敌人里要小心ヤッサバ，气力涨上去之后的特殊技能“时间停止”非常厉害。



第09话:エリアZiの激斗

胜利条件：ザイリン击破/敌全灭
失败条件：我方战舰击沉/机兽4人和大空魔龙两人击坠
我方增援：第三回合机兽增援，ザイリン击破
敌方增援：ザイリン击破
战术指南：我方上来就可以从主舰中出击，全员以攻击上面的敌人为主，敌方杂兵虽然HP不高，但是生化装甲比较烦人，只有机兽的带リーオ属性的攻击才可以击破。第三回合3个机兽会增援，同时下面还有3个敌兵，剧情会解决掉一个。机

兽的实力不弱，可以作为本话的主力了。用大老虎和ザイリン的四脚蛇战斗会有剧情。打败ザイリン之后，敌方会从下面出增援。打倒魔兽后它会自动复活，然后发生剧情，凯王增加了新的合体攻击。



第10话:黒き炎の将军

胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方战舰击沉，男女主角击坠
我方增援：无
敌方增援：ノーザ被打掉一半以上HP
战术指南：敌方ノーザ机体的被打掉一半HP后右上方会出现援军，其中还包括另外一个副主角，然后败北条件中增加了她被击坠。ノーザ被打败之后会自动复活然后是剧情自动战斗，凯王新的能力解放。能力解放击败ノーザ之后，凯王的EN会降到10，气力会降到50，尽快回主舰回复。另外，击沉上面的主舰后，另外一个副主角就可以归于我方了。另外，这架机体继承セリウス的改造段数。



第11话:ガイキング绝体绝命!!前编

胜利条件：ブロイスト击破/ハイパー铁兽HP降到50%以下
失败条件：任意我方机体击坠
我方增援：3回合后
敌方增援：3回合后
战术指南：开始不算难，目标是敌人主舰，杂兵慢慢打就可以了。3回合后敌方和我方都会有增援登场。之后要将铁兽的HP降到50%以下，由于我方多数都变成单个出战了，要是想把它击坠还是有些难度的。敌方战舰击破和铁兽的HP降到50%以下的时候都会触发剧情，所以还是将敌方主舰击沉好一些，还能拿一些部件。另外要注意，达成胜利条件之后，发生剧情，所有敌方都会撤离，最好把铁兽和主舰以外的杂兵都清了再走。



第11话:ガイキング绝体绝命!!后编

胜利条件：钢铁吉克接近凯王，ノーザ、ケイン击破
失败条件：我方战舰击沉
我方增援：无
敌方增援：救出凯王一回合后
战术指南：这一话的敌人都比较结实，特别是上面ノーザ的机体，HP高达30000。杂兵可以慢慢解决，因为没有回合限制，而且敌方也不



攻略研究

会攻击凯王，可以放着不管。但是一旦把围着凯王的4个杂兵击破，ノーザ就会主动攻击凯王。救出凯王后，ノーザ会全回复，并且气力150，胜利条件也会变为敌全灭。之后敌方会有ザイリン增援，并且发生村雨狮虎变成疾风狮虎的剧情。另外，凯王和大空魔龙系的其它机体都有合体攻击。

第12话:蠢く翳・前编

胜利条件：ジグラット击破
失败条件：我方4人击坠/我方战舰击沉
我方增援：第3回合
敌方增援：无
战术指南：这话上来会有两个选项，选择第一个是和シェルディア一起组队战斗，选择第二个是和アンジェリカ一起组队战斗。这一话中的敌人为原创系，照准性能都非常好，不过在过一个回合之后我方增援就会到达。我方增援到达后，以击破那个大炮为主，攻击力如果分散到攻击其他机体上，ハッター军曹估计会撑不住的。虽然说击破它之后敌人也会撤离，但是击破更多的敌人也要量力而为。



第12话:蠢く翳・后编

胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方战舰击沉，ザハッター击坠
我方增援：敌方增援后
敌方增援：第一批敌方全灭后，第二批撤退后
战术指南：本话的敌人仍然是电脑战机系的敌人，都是一帮山寨产品。ハッター军曹上来位置很靠前，一定要给他拉回来，和大部队一起行动。另外还要注意部分敌人有地图武器。清完第一批敌人后，敌方的蔷薇三姐妹会出来增援，并且攻击ハッター军曹，回合结束后，我方破邪大星增援。击坠其中一个之后会全部撤退，下面是获得芯片一栏，以机师名为对照。蔷薇三姐妹撤退后，破邪大星系的敌方BOSS会出现，可以将它击坠。

ジェニファー：ランドモジュールA、格斗+10
シルビー：スラスターモジュールA、技量+10
デボラ：アクアモジュールA、射击+10



第13话:変わり果てた地球

胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方战舰击沉
我方增援：第2回合
敌方增援：无
战术指南：第2回合时会发生剧情，然后自由和大天使号加入参战。前半战有了基拉的加入比较容易，即便是黑色强袭对他命中率也没有多少。要注意的是，苍穹法福纳系的两个BOSS级人物HP比较多，能力也相对较强。消灭掉这些敌人后就会出现剧情，这一话就结束了，总体非常简单。



第14话:孤独～たたかい

胜利条件：スフィンクスA型种击破/敌方全灭
失败条件：一骑击坠/我方战舰击沉
我方增援：敌方增援后
敌方增援：击破初始敌人后
战术指南：和斯芬克司A型种单挑，敌人虽然



有射击武器，但是总是要近身找你格斗，我方的运动性不用发愁，但是要注意回避和使用精神。击破斯芬克司A型种后，敌方出现增援。敌方行动后我方战舰就会来增援，一骑就可以靠后站了。另外为什么强袭口红会修理啊！

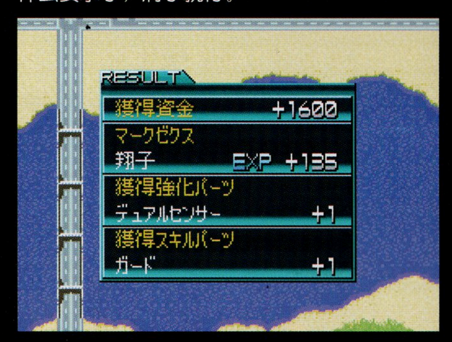
第15话:悲しみの飞翔・前编

胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方战舰击沉，ルウ击坠，一骑击坠
我方增援：无
敌方增援：最初A型种击破
战术指南：ルウ的机体上来变形向后飞修理，其他人上去打即可。解决掉最初的A型种之后，会出现一批援军。敌人基本上都是A型种或D型种，不但有防护罩，还有HPEN回复，比较麻烦，上面的D型种HP高达10300，不过比较好的是没有护罩，攻击射程却能达到2-8，照准也较高，应该作为优先攻击的选择。



第15话:悲しみの飞翔・后编

胜利条件：スフィンクスC型种击破/敌全灭
失败条件：翔子击坠/我方战舰击沉，一骑及主角被击坠
我方增援：C型种击破后
敌方增援：C型种击破后
战术指南：翔子的机体继承一骑的改造段数，最好在前面改一下照准或运动性。C型种基本和A型种差不多，有护罩有回复，而且比A型种的HP还多一些，单挑它一定要多利用翔子和总士丰富的精神。最好能在3回合内把C型种击坠，可以得到它身上的芯片，不然3回合后剧情就强制翔子和C型种一起消失了。之后的敌人就没有什么要求了，清了就行。



第16话:激斗!ダンナーベース!!・前编

胜利条件：コアガンナーHP10%以下/敌全灭
失败条件：ゴオ击坠，コアガンナー击破
我方增援：无
敌方增援：无
战术指南：要求将コアガンナー的HP降到10%以下，不要考虑破邪大星使用てかげん的精神来打，因为技量低于对方，到后面一点HP的时候找个攻击力低回避好的机体耗一下就行了。胜利条件改变后，建议将ゴオ撤离，对方气力150，很容易造成大伤害，受攻击的时候一定要选择防御，边上最好有修理机进行支援，另外最好优先解决它。



攻略研究

第16话:激斗!ダンナーベース!!・后编

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方战舰击沉，敌方到达基地，ゴオ、ルウ、杏奈击坠

我方增援：无

敌方增援：第一批敌兵全灭

战术指南：本话的压力比较大，神魂的3个人不但不能被击坠，而且还要保证基地不被占领，最好把能上场的机体都上来，就像上一次守基地一样，最好采用阵地战，再加上基地有命中回避和HPEN回复效果。而且这些敌人不但血厚有编队，还基本都不打你，执意占领基地。在打完第一批敌兵之后，会有第二批增援，并且是在基地上方，两个回合就能移动到基地中，最好在打第一批的时候就提前做好准备，攻击第二批的时候最好先攻击天上飞的。



第17话:夺还せよ!もう一人の钢铁ジーグ!!

胜利条件：一鬼马击破/敌方全灭

失败条件：我方战舰击沉，甲儿、镜、柳生、剑儿击坠

我方增援：敌方第二次增援后



敌方增援：抢夺剧情结束后/第二批敌人全灭后

战术指南：保证这几个人存活还是很简单的，本话的杂兵血多皮厚，基本上都是组队的，打起来要费点工夫,但相对来讲还是很简单的，将一鬼马的HP降到1/3以下后会自动触发剧情。剑儿和镜有合体攻击,一共两个,可以随便用用。第二批敌人全灭之后，在地图左边出现第三批敌人，并且大天使号不能移动。该回合过了之后我方增援3台法福纳系的机体。

第18话:存在～なかま

胜利条件：敌方全灭

失败条件：任意我方机体击坠/我方战舰击沉，主角击坠

我方增援：第2回合

敌方增援：第2回合、增援全灭

战术指南：敌人都比较简单，都是3500的杂兵，消灭两个后会出增援，敌方回合结束后自动进入剧情。本话加入了钢铁神吉克，是继承钢铁吉克改造段数的，而且和钢铁吉克有合体技。我方战舰登场后道生和卡农在基地那里死守,相对来说比较安全一些。第三批敌人击坠后两边会出现增援，这批打完了就过关了。



第19话:星の扉、运命の扉・前编

胜利条件：スウェン击破

失败条件：敌方到达空间站，セレーネ击坠/我方战舰击沉

我方增援：第2回合

敌方增援：无

战术指南：第二回合我方大部队增援，上来可以先待机一回合，炮灰级的NPC上去送死就不用管他们了。开战之后，尽量找我方移动力高的机体最好配有加速精神的向下走，因为有几个敌人会不打你，只想去占领空间站，而那些炮灰机刚好指望不上。要注意一点，敌方杂兵



机里背着炮的是5格移动力,而一般的是6格移动力，如果看到有用6格作为领队的要优先击坠。

第19话:星の扉、运命の扉・后编

胜利条件：敌方全灭
失败条件：默认出战的4人击坠，我方战舰击沉
我方增援：敌方第二批增援后
敌方增援：第一批全灭/第二批增援消灭一定数目后
战术指南：无限正义、强袭自由在本话首次登场，不但不用担心他们会被击坠，以鸡神和狼的实力还可以把他们扔到前面作为本话的主力来用。要注意一下斯丁格的机体，射程非常远，最好让鸡神或者阿斯兰去吸引他的火力并还击。第一批全灭后会有剧情，并且在下方有敌人增援出现。消灭一定数目之后，敌方会出现新的增援，随即我方大空魔龙的增援也赶到。飞鸟会和卡嘉丽的晓战斗，剧情结束后卡嘉丽和穆强制退场，击破命运高达后，命运高达也强迫退场。



第20话:里切りと出会いと

胜利条件：ギル バーグ击破/クリアリア击破
失败条件：我方战舰击沉，主角击坠
我方增援：敌方第2次增援
敌方增援：首批敌人撤退/增援小队剩5个/敌全灭
战术指南：ギル バーグ的HP相对较多，照准也较高，武器射程较远，半血以下就会撤退，以目前的配备应该切不掉他。不过和敌方初期杂兵不多，我方多出击上可以占很大优势，杂兵小队数量低于3个的时候，也会撤退。撤退后敌方会增援几个电脑战机作品中的机体。敌方增援的机体剩下5个的时候在左边会出现增援，同时我方电脑战机的角色也会增援。两批敌人全灭后，クリアリア出现，我方所有战斗能力强精神好的机体上去围攻即可。击败クリアリア后会成为我方NPC，之后敌方会再增援。最后原创系的BOSS会登场HP50600，最好把周围打扫干净再对付他。HP降到1/3以下时会触发和主角对决的剧情。



第21话:决战の时は来たれり・前编

胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方战舰击沉
我方增援：无
敌方增援：敌全灭后
战术指南：本话初期的杂兵还是电脑战机那帮高命中高回避的，最好找一些单人的单位用连击来攻击，效率会高上很多，或者直接上地图武器也可以。部分机体移动力比较低，可以放



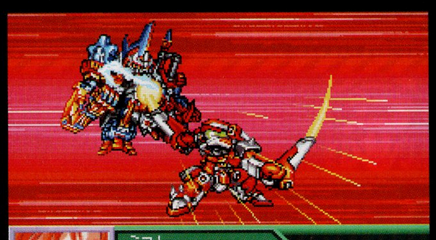
攻略研究

不知是否有小编既打MHP2G又打星际。
男，14岁，广东省深圳市坂田万科四季花城，QQ：423798136
广东 陈澍祁 交友

在主舰中慢慢涨气力，然后需要的时候发进出去。敌方全灭后，两个敌方的电脑战机支援，击坠后过关。

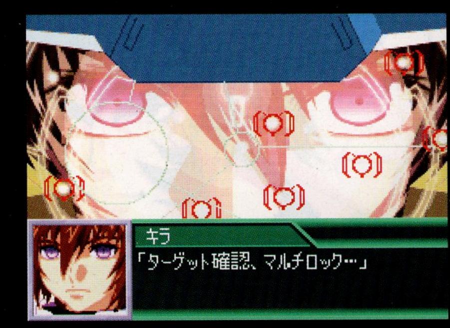
第21话:决战の时は来たれり・后编

胜利条件：イスベイル击破
失败条件：我方战舰击沉，男女主角击坠
我方增援：无
敌方增援：剧情增援
战术指南：本话无论是我方可出击的机体还是敌方已经出击的机体，都非常多，密密麻麻一片。在下面可以慢慢消灭敌人，如果着急的话则可以把气力弄的差不多就去打上面的BOSS。这个BOSS只要在上面随便和它打一打，就会触发剧情，它会主动下来打。将BOSS的HP降到一半以下后，经过一段剧情，主角学会了新的必杀技。BOSS的气力也会下降到50，而且只剩一半HP，借这个机会可以干掉它。




第22话:コンフュージョン・カーニバル

胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方战舰击沉
我方增援：第3回合
敌方增援：第2回合
战术指南：杂兵和BOSS都是机兽系列的，杂兵HP不多，就是有生化装甲减少伤害比较恶心。第三回合ゲイン开着新机体登场，虽然说武器还是原来那3个……这架机体继承他原来那个的改造，不过估计原来那个也没多少人去改造，但“O技能：重力”很厉害，加上格斗武器威力不低，特别是最后3－8的射击武器命中补正有60，值得一用。两位BOSS都不算难，也不会撤退，把场上敌方全清了就过关。



第23话:结成!ディガルド讨伐军

胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方战舰击沉，ルージ击坠
我方增援：无
敌方增援：第2回合
战术指南：本话和上一话情况差不多，都是机兽系的敌人，第二回合会从左边出现增援。左边出现的那只三角龙拥有生化装甲和火焰盾两个防御系统，非常结实，最好用有破坏护罩武器的机体来砍他，或者用机兽的リーオ系攻击。打完机兽系的敌人后，在地图右边出现原创系的敌人，剧情后自动撤退。

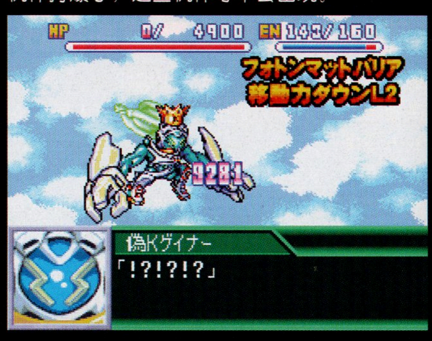


第24话:オーバーデビルクライシス・前编

胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方战舰击沉，ゲイナー击坠
我方增援：无
敌方增援：无
战术指南：上来我方只有ヴァン和ゲイン两个人气力正常，其他人的气力均为50，暂且不要冲上去。敌人的目标是キングゲイナー，帮他打开缺口后立刻让他加上精神后撤。山寨版的ゲイナー无限，打到3个以下就会再出现，有瘾

交友 浙江 吴绳淼
一狼，你的日语教室很不错嘛！
男，17岁，浙江省温州市洞头县后垅村后垅

的人可以在这里练练人物。只有把下面的那架机体打爆了，这些机体才不会出现。



第24话:オーバーデビルクライシス・后编

胜利条件：オーバーデビル击破
失败条件：ゲイナー、ゲイン、サラ、ガウリ击坠
我方增援：无
敌方增援：无
战术指南：本话的敌人是OVERMAN系，运动性照准都较高，某些还有神棍的O技能，特别是中间的OVER恶魔，气力130以上发动的技能让周围的命中，回避率、攻击力、防御力下降。我们可以找一些气力下降效果的武器来攻击，对他进行气力方面的调整。打败一次OVER恶魔后，会发生剧情，之后用凯王接近它即可，然后再打一次50000HP的恶魔。



第25话:奇袭

胜利条件：ウー击破/敌方全灭
失败条件：ヴァン击破/我方战舰击沉，ルージ击坠，ラカン击坠
我方增援：无
敌方增援：无
战术指南：和之前打大斧一样，以投掷大刀攻击为主，对方近身拼的时候我方进行回避，如此这样就可以击破，然后前半战就结束了。后半战主要是机兽系敌人，我方机兽的两个成员也不能挂掉。敌人分在4角，最好是分散开各自击破，如果被围攻可能会攻击到我方那两架关键机体。击坠サイリン后，会发生剧情战斗，狮虎兽变成了白色的狮虎兽。



第26话:绝望の中で掴んだ光

胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方战舰击沉，ヴァン击坠
我方增援：无
敌方增援：第一批全灭后
战术指南：这话敌方还是那个人妖，我方出场后，把アルハム和シンシア向后撤一下，下一回ヴァン会出场击破人妖的幻术，气力会恢复。之后ヴァン会带着增加新武器的机体登场。第一批敌人全灭后，枪剑系的敌方会出来增援，同时レイ会出现作为第三方势力支援，不过实际上需要援护的是他，最好不要让他和我们抢经验。



第27话:幸せへのカウントダウン

胜利条件：敌方全灭，我方到达火箭发射台
失败条件：ヴァン击坠，我方战舰击沉，5回合经过
我方增援：无
敌方增援：ミハイル击破后



战术指南：发射台离我方配置点不远，两个胜利条件都比较好达成，相对来讲全灭敌人要难一些。要全灭的话，最好找几个会连击的强机体做主攻，找回避高的去打那个50000HP的BOSS。下面的双胞胎被击坠后会合体（最好能同时两个都击坠，有芯片拿），并且每回合都会加上斗志、铁壁、必中这3个精神，也就是我们还要在艰苦的环境下多打他们一次，千万别算错回合，实在不行就走发射台。达成胜利条件之后，温蒂的哥哥出现，击坠后两边出现援军，击破后过关。

第28话:リンケージ

胜利条件：敌方全灭/ガズム、ヴェリニ—击破
失败条件：任意我方机体击坠/我方战舰击沉
我方增援：第3回合
敌方增援：第3回合
战术指南：上来我方人少，敌人跟讨债一样追着打，我方增援在第三回合出现，愿意打还是愿意跑就随大家了。我方增援出现后，会发生固定剧情，然后从左边出现敌方增援，胜利条件变为击坠两个BOSS，这两个原创系BOSS一个10万HP一个8万HP，都够你一打的。打到1/3左右的时候主角和女主角会出来发生剧情，剧情结束后继续正常战斗，击坠后继续是固定剧情，主角机合体，然后击败了BOSS，，将敌人全灭后就过关了。



第29话:哀しき咒缚を解け

胜利条件：钢铁吉克接近大火焰偶
失败条件：我方战舰击沉，默认出击人员击坠
我方增援：无
敌方增援：火焰偶击破后
战术指南：刚上来的敌人不难，不过破邪大星中的那个BOSS会和杂兵一起非常主动地向你冲过来，HP一半后撤退。钢铁吉克接近大火焰偶之后触发剧情，之后把大火焰偶干掉即可。之后会在地图左边出现OVER恶魔，HP和之前打过的那个一样，相对就简单很多了。击破OVER恶魔后，原创BOSS出现，将她击坠后触发剧情，然后破邪大星BOSS出现。



第30话:情爱~さよなら・前编

胜利条件：敌方全灭
失败条件：我方战舰击沉，默认登场机体击坠
我方增援：无
敌方增援：第一批敌人清光后
战术指南：可以说这一话是让一骑大显身手的机会，敌人都是法福纳系的，而同化这个技能又是专对该系的，相对我方一般的机体来讲，他打起来基本是秒杀。第一批敌人清光之后会



出现增援，基本上都是很耐打的家伙，继续用一骑当主力同化他们吧。BOSS级的家伙上面有一个8万HP，要小心她的地图武器。击坠她之后会自动发生剧情，敌方全灭后结束。

第30话:情爱～さよなら・后编

胜利条件：我方主舰到达目的地

失败条件：我方战舰击沉，默认出场机体击坠

我方增援：无

敌方增援：主舰冲到上方时

战术指南：打法很简单，只要给主舰清出一条路即可，有连击技能的最好独自成为一队，打起来会比较简单，性能比较高的修理机，比如强袭口红、观星者最好也独自出战。再主舰冲到上方的冰山群的时候敌方会出现增援。保证移动路线上没障碍的话，开着加速移动3次就可以到达目的地，而且最后一次增援也不用发生战斗。



第31话:苍穹～そら

胜利条件：敌方全灭

失败条件：我方战舰击沉，默认出场机体击坠

我方增援：无

敌方增援：移动到大空地时/イドゥンスフィンクス解决后

战术指南：BOSS在尽头，移动到地图左下的空地时会出现敌方增援。右上入口处的敌人如果觉得打起来烦人可以用地图炮轰。上面的BOSS运动性低，照准一般，只有HP高达7万，带HP和EN小回复，可以说非常简单。加上一骑机体的技能有同化很快气力就会被降下来，更加没有威胁。打它剩1/3HP的时候会发生剧情。主角机体如果武器10段以上改造并且主角有气力170加热血可以给它打倒，但是没有芯片，不打也可以。发生剧情后，下方出现增援。イドゥン的命中比较高，可以用主角机合体的另外一个形态给他使用照准下降3级，能降低50%命中率。最后以一骑和真矢的合体攻击来结束这一话。



第32话:リセットされる世界・前编

胜利条件：バースディ击破/敌全灭

失败条件：ヴァン、レイ、ネロ击坠，超过7回合

我方增援：无

敌方增援：特殊剧情发生后

战术指南：本话时间比较紧，最好算得上主力的都向前冲。按原作，钩爪男留给ヴァン去打，其他有无视バリア性能武器的机体也可以一起帮助他打。击倒ミハイル后勇者大叔们和ヴァン会增加一个合体技。钩爪男的机体一共15万的HP，打掉它一半HP后会有特殊剧情，ヴァン得到新技能，之后钩爪男HPEN全回复，并且敌方增援，不过限制的7回合消失了，变为敌方全灭。

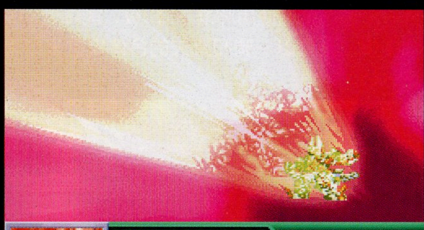


第32话:リセットされる世界・后编

胜利条件：敌方全灭

失败条件：我方战舰击沉

攻略研究





我方增援：无

敌方增援：击坠几个机体后

战术指南：本话前期敌人都很简单，各系的杂兵都汇聚于此。之后敌方BOSS增援，在下面地球位置出现增援，BOSS为之前打过的OVER恶魔。要注意给OVER恶魔降低气力，不然周边的杂兵都非常不好打。打完OVER恶魔之后之前的原创系BOSS在下面出现。之后就是精彩的主角新必杀战斗动画了。

第33话:妃魅祸、野望の果て・前编

胜利条件：敌方全灭

失败条件：我方战舰继承，男女主角击坠

我方增援：无

敌方增援：第一批敌人击退后

战术指南：本话敌人的命中和照准都非常高，下面原创系的BOSS有两次行动、还有连击2，机师能力也非常强，最重要的是他会主动攻过来。HP总量15万，有EN回复LV3和护罩LV3，打到1/2HP的时候会有剧情发生，主角强制和他战斗，之后自动撤退，邪魔帝国的敌人会出现增援。将这些杂鱼级的人打过之后就可以过关了。



第33话:妃魅祸、野望の果て・后编

胜利条件：敌方全灭/荒之皇击破

失败条件：我方战舰击沉，剑儿、镜、磁伟俱、美和击坠

我方增援：无

敌方增援：第一批敌人击坠后/剧情发生后

战术指南：敌人的血量比较高，不过由于运动性和命中不算高，打起来还是非常容易的。打完第一批敌人后，在铜铎附近出现增援，中间是BOSS级的荒之皇，感觉这批敌人的命中比前一批提升了一个档次。荒之皇机体能力比较变态，16万的HP，有HP回复和EN回复，还有特殊效果武器无效，武器威力也非常高。打到它一半HP后全回复，并且发生剧情。剧情之后荒之皇只剩10万，然后两边会出现敌方援军。



第34话:天国の雷

胜利条件：敌方全灭

失败条件：我方战舰击沉

我方增援：无

敌方增援：第一批敌人击坠后/第二批敌人击坠后

战术指南：默认登场4个电脑战机，铁木真A8继承的之前那个铁木真的改造段数。第一批敌





人非常简单就可以打发了，第二批在地图左边增援，下面有两台电脑战机系的大型机体，HP不到5万，但是照准值和命中比较高，关键是回不停的疯狂放地图武器。全灭后在下方会出现敌方增援，6个球每个都有5万，慢慢打吧，打完就过了。

第35话:Another:Sphere

胜利条件：ダイモン・タングラム击破
失败条件：我方战舰击沉，チーフ击坠
我方增援：无
敌方增援：消灭一定数量敌人后
战术指南：チーフ是用来发生剧情的，不知道为什么,我老觉得它特弱，所以就给它放在后面待机了,等到有剧情的时候自动发生就是了。打到一定数量的敌人后，敌方会在上方增援，然后毒蛇三姐妹和之前两个血牛会作为第三方势力登场增援。ダイモン的命中和照准高，武器也不错，不过它没有回复技能，没护罩，打起来就方便多了，在3格以外它只能用费50EN3-8的大口径镭射，可以先耗它的EN。另外建议把所有力量都放在攻击它身上，即便是打到一半HP也不会全回复，最多就是增援罢了，打过它就过关了。



最终话:心からの...

胜利条件：ル＝コボル击破
失败条件：男女主角击坠，我方战舰击沉
我方增援：无
敌方增援：杂兵打到一定数目



战术指南：终于到最终话了，BOSS之前我们已经见过并交过手，还是HP15万有两次行动，这个我们心里应该有数了。当杂兵打到一定数目的时候，两边会出现敌方增援，而且只要打到数目就会无限出。所以我们主要目标还是他，集中一切力量打他，早打完早踏实了。我对他的打法主要是状态降低，谁让他没有状态下降无效。打到他一半HP后会全回复，之后再给他击坠就可以触发剧情了。最后出现的是ル＝コボル的正体，这次就不能用状态降低的方法了，不过它刚出场时候是100气力，一共20万HP，机体的特殊技能和主角机的水晶心是同样效果的。打倒一次后发生剧情，最后聚集大家的力量，主角终结了它。

机师特技效果列表

技能名	效果
斩りはらい	对物理攻击使用斩击，伤害为0。发动率根据和敌人的技量差决定。
击ち落とし	可以击落实弹属性的，伤害为0。发动率根据和敌人的技量差决定。
シールド防御	发动技能时受到伤害减轻,发动几率、伤害减少率根据和敌人的技量差决定。防御的时候选择必定会发动。
カウンター	反击时比攻击方先攻击，发动率根据和敌人的技量差决定。
ヒット＆アウェイ	没选择移动就攻击的时候，攻击后可以移动。
サイズ差无视	无视因为机体体型大小带来给与对方的伤害减少补正。
气力限界突破	气力上限上升到170。
Eセーブ	武器EN消耗变为80%，可以和改造奖励叠加。
Bセーブ	武器弹数1.5倍，可以和改造奖励叠加。

技能名	效果
见切り	气力130以上发动，命中、回避、会心率上升10%。
ガード	气力130以上发动，伤害减少20%
指挥	周围我方机体的命中、回避率上升,等级越高以及和技能拥有者距离越近,效果越高。
底力	随着HP减少，命中、回避率、装甲、会心率上升。等级越高效果越高。
インファイト	格斗武器攻击力、会心率上升。等级越高效果越高。
ガンファイト	射击武器攻击力、命中率上升。等级越高效果越高。
SPアップ	SP值的上限提高。等级越高效果越高。
集中力	精神指令的消耗量减少，等级越高消耗越少。
援护攻击	组队的时候作为副手可以进行援护攻击。等级越高攻击力和命中越高。
援护防御	组队的时候作为副手可以进行援护防御。等级越高使用的次数越多。
アタックコンボ	单人的时候可以对敌方进行单个或多个小队攻击，等级提高增加小队的锁定数。
コーディネイター	随着气力提升机师能力上升，每10气力全能力加2。
エクステンデッド	随着气力提升机师能力上升，每10气力全能力加2。
SEED	气力130以上发动，给与对手的最终伤害为1.25倍，命中、回避率上升10%。
ゲーマー	气力130以上发动，机师技量值上升10。
ゲームチャンプ	气力130以上发动，机师技量值上升20。
ゲームキング	气力130以上发动，机师技量值上升30。
オーバーセンス	气力130以上发动，命中、回避率、会心率上升，防护罩的效果上升。
C・コード	命中回避上升，等级越高，效果越高。
炎	命中、回避、会心率、装甲值上升，等级越高，效果越高。
超能力	命中、回避、会心率上升，等级越高，效果越高
YII	随着气力上升，机师能力能力上升。
オーバーフロウ	气力130发动,给与对手的最终伤害上升25%,受到的最终伤害减少25%、会心率增加10%。

机体技能效果列表

技能名	效果
剑装备	可以发动“斩りはらい”技能。
铳装备	可以发动“击ち落とし“技能
シールド装备	可以发动“シールド防御”技能。
アンチビームシールド装备	可以发动“シールド防御”技能，防御时受到的伤害减少，如果是光束武器伤害会更加降低。
ビームシールド装备	可以发动“シールド防御”技能，防御时受到的伤害减少，如果是光束武器伤害会更加降低。
变形	机体可以变更形态。
合体・分离	两台或两台以上机体可以组合成一台，气力110以上可以合体。
修理装置	可以回复邻近1格我方机体（小队）或自己机体（小队）的HP。
补给装置	可以回复邻近1格我方机体（小队）的残弹和EN。
搭载	战舰专用指令，可以接受机体移动到战舰中。
回收	战舰专用指令，将邻近1格的我方机体回收到战舰上。
分身	完全回避敌方攻击,无视命中率,气力130以上发动,发动率以双方技量差决定。
レースアルカーナ	ビームコートL3＋HP回复L1＋分身回避能力
オルゴン・クラウド	バリアL3＋EN回复L1＋分身回避能力＋地形移动适型无视
イリュージョンプロテクト	和分身效果相同。
ステルス装置	和分身效果相同

技能名	效果
ラミネート装甲	受到光束攻击伤害减轻1600，EN消耗10。
ヤタノカガミ	受到光束攻击伤害减轻2500。
电磁シールド	受到光束攻击伤害2000无效化。
扩散マント	受到光束攻击伤害减轻1500，发动时EN回复10，气力100以上发动。
PS装甲	受到光束攻击以外的伤害减轻1000，EN消耗10。
VPS装甲	受到光束以外的伤害减轻1500，EN消耗10。
バリア	受到全属性攻击伤害减轻，バリアL1减轻1000、EN消耗5；バリアL2减轻1200、EN消耗8；バリアL3减轻1400、EN消耗10。
ヴォワチュールリュミエール	受到全属性攻击伤害2500无效化，EN消耗10。
フォトンマットバリア	受到全属性攻击伤害减轻，随着オーバーセンス的等级提升，减轻效果上升,EN消耗5，气力100以上发动。
イージス装备	受到全属性伤害3000无效化，EN消耗5，气力100以上发动。
ノルンシステム	受到全属性攻击伤害1500无效化。
バイオ装甲	ヘルアーマー，受到リーオ属性以外的攻击伤害减轻1500。
バイオ装甲	クリムゾン・ヘルアーマー，受到リーオ以外的攻击伤害减轻2000。
エンジェルウォール	受到全属性攻击伤害1500无效化，EN消耗5，气力100以上发动。
エルドラブロック	受到全属性伤害1000减轻，EN消耗5，气力100以上发动。
HP回复	我方回合行动前HP回复，HP回复L1回复HP最大值10%； HP回复L2回复HP最大值20%；HP回复L3回复HP最大值30%；
Nジャマーキャンセラー	我方回合行动前回复EN最大值的15%。
ハイパーデュートリオン	我方回合行动前回复EN最大值的25%。
EN回复	我方回合行动前EN回复，EN回复L1回复EN最大值10%；EN回复L2回复EN最大值20%；EN回复L3回复EN最大值30%；
Oスキル 加速	机体运动性和照准值上升，移动力+1，分身效果，气力130以上以及オーバーセンスL4以上发动。
Oスキル 超加速	体运动性和照准值上升，移动力+2，分身效果，气力130以上以及オーバーセンスL6以上发动。
Oスキル 重力	周围命中率、回避率低下，气力130以上以及オーバーセンスL3以上发动。
Oスキル 时间停止	分身效果，和必中效果，发动率根据敌我方技量差决定，气力130以上以及オーバーセンスL3以上发动。
Oスキル 冲击	追加武器，气力130以上以及オーバーセンスL3以上发动。
Oスキル 变形	和分身效果相同,盾防御发动率100%,气力130以上以及オーバーセンスL3以上发动。
Oスキル 硬化	机体装甲值随气力提升上升，气力130以上以及オーバーセンスL3以上发动。
ジークフリード・システム	拥有此系统的机体副驾驶共通。
同化	对法福纳系的敌人专用，气力减少，对气力低下的敌人吸收(未打爆才行），吸收后HP、EN回复10%。
マジンパワー	气力130发动，给与对手的最终伤害上升25%，受到的最终伤害减少25%。
铜铎パワー	气力130发动，给与对手的最终伤害上升25%，受到的最终伤害减少25%，命中、回避率上升10%。
エモーショナルモード	机体性能上升，HP低于50%或者气力140以上发动。
エヴォルト	机体可以改变形态。
クリスタル・ハート	男主角用，给与对手的最终伤害上升，伤害值效果随气力提升，气力120以上发动。
クリスタル・ハート	女主角用，受到全属性伤害无效化，无效化效果和EN消耗随气力增涨提升，气力120以上发动。

精神效果列表

名称	对象	消费SP	效果
热血	自身	45	给与敌人一次2倍伤害，不能和魂效果叠加。
魂	自身	60	给与敌人一次2.5倍伤害，不能和热血效果叠加。
斗志	自身	30	一会回合内，攻击必定出会心一击，不能和热血和魂效果叠加。
ひらめき	自身	10	一次敌人的攻击完全回避。
不屈	自身	20	一次受到敌人攻击的伤害为10。
铁壁	自身	30	一回合内，受到敌人攻击的伤害为1/4。
かく乱	敌全体	70	一回合内，全体敌人命中率减半，但是必中优先。
集中	自身	15	一回合内，命中率和回避率上升30%。
必中	自身	20	一回合内，攻击命中率100%。
感应	我方1机	35	一回合内，指定我方单位命中率100%。
直感	自身	25	必中+ひらめき效果。
加速	本小队	10	一次移动力+3，如果没有移动，效果不消失。
觉醒	本小队	60	可以多行动一次，重复使用无效。
再动	我方小队	90	指定行动过的我方单位再次行动。
突击	自身	30	一回合内，除了地图武器外，其他武器都可以移动后使用。
根性	自身	20	自机回复HP最大值的30%。
ド根性	自身	40	自机HP全部回复。
信赖	我方1机	30	指定我方一机HP2000回复。
友情	我方小队	60	指定我方机体HP全部回复。
绊	我方全体	80	地图中我方全员回复最大值的50%。
补给	我方小队	60	指定我方小队的EN和残弹全回复。
狙击	自身	30	一回合内，除了射程1和地图武器外的武器射程+2。
气合	自身	40	自身气力上升10。
气迫	自身	80	自身气力上升30。
激励	我方小队	60	自身邻近的我方单位气力上升5。
脱力	敌方小队	50	指定敌方单位气力下降10。
期待	我方1机	80	指定我方一机的精神回复50，多人驾驶全部有效。
てかげん	自身	10	可以将对手击坠时，会剩下10HP，但是自己技量低于对手的时候无效。
直击	自身	30	一次攻击无视敌方机体的特殊防御效果和体型差带来的伤害减少效果。
侦察	敌方1机	5	指定敌方一机能力调查,并且在一回合内,该机体回避率下降10%。
爱	自身	90	加速+必中+ひらめき+热血+气合+幸运+努力效果
幸运	本小队	40	下次战斗得到的金钱2倍。
祝福	我方小队	60	指定我方机体附加幸运效果。
努力	本小队	20	下次战斗得到的经验值2倍。
应援	我方小队	40	指定我方机体附加努力效果。

芯片及效果列表

名称	效果	备注	卖价
ブースター	移动力+1	——	10000
メガブースター	移动力+2	——	20000
サーボモーター	运动性+10	——	8000
ハイパーセンサー	运动性+15	——	15000
高性能スラスター	运动性+20	——	20000
デュアルセンサー	照准值+10	——	8000

名称	效果	备注	卖价
マルチセンサー	照准值+15	——	15000
高性能照准器	照准值+20	——	20000
超高性能电子头脑	运动性+15、照准值+15、射程+1	——	25000
アポジモーター	移动力+1、运动性+10、照准值+10	——	15000
フライトモジュールA	移动类型空追加，机体和武器的地形适应为A	——	10000
フライトモジュールS	移动类型空追加，机体和武器的地形适应为S	——	20000
ランドモジュールA	移动类型陆追加，机体和武器的地形适应为A	——	10000
ランドモジュールS	移动类型陆追加，机体和武器的地形适应为S	——	20000
アクアモジュールA	移动类型海追加，机体和武器的地形适应为A	光束武器也能在海上适应为A	10000
アクアモジュールS	移动类型海追加，机体和武器的地形适应为S	光束武器也能在海上适应为S	20000
スラスターモジュールA	机体和武器的地形适应为宇A	——	10000
スラスターモジュールS	机体和武器的地形适应为S	——	20000
チョバムアーマー	HP+500、装甲+100	——	10000
ハイブリットアーマー	HP+800、装甲+150	——	15000
超合金Z	HP+1000、装甲+200	——	20000
ゾルマニウム	HP+1500、装甲+250	——	25000
大型ジェネレーター	EN+50	——	10000
パワーエクステンダー	EN+100	——	15000
アスターパネル	EN回复Lv1	效果不能叠加	20000
ビームコートLv1	机体技能增加ビームコートLv1	效果不能叠加	10000
ビームコートLv2	机体技能增加ビームコートLv2	效果不能叠加	15000
バリアLv1发生装置	机体技能增加バリアLv1	效果不能叠加	15000
バリアLv2发生装置	机体技能增加バリアLv2	效果不能叠加	20000
高性能レーダー	除了地图武器和射程1以外的射程+1	——	10000
学习型OS	机体的所有武器会心+10	——	10000
ヤーパン忍法秘传书	机体所有武器会心+20	——	15000
プロペラントタンク	EN全回复	使用后消耗	5000
カートリッジ	全武器残弹全回复	使用后消耗	5000
リペアキット	HPを全回复	使用后消耗	5000
レ・ミィの丸焼き	全精神SP全回复	使用后消耗	15000
スーパーリペアキット	HP、EN、残弹全回复	使用后消耗	10000
ピンクハロ	每移动一格给100资金	——	40000
ゴウバインヘルメット	每移动一个回复1SP	——	40000
ハウメアの护り石	特殊效果无效化	——	30000
EG装甲	HP回复Lv3	SRW-A联动特典，效果不能叠加	45000
时流エンジン	EN回复Lv3	SRW-R联动特典，效果不能叠加	50000
レースアルカーナ	ビームコートLv3、分身回避能力、HP回复Lv1	SRW-D联动特典	55000
オルゴン・クラウド	バリアLv3、分身回避能力、地形移动适应性无视、EN回复Lv1	SRW-J联动特典	70000
テスラ・ドライブ	移动力+2、运动性+20、飞行能力、地形适应空S	SRW-OG联动特典	60000
Z・O・アーマー	HP+2000、装甲+300、EN+150	SRW-OG2联动特典	65000
プラーナ・コンバーター	攻击力+500、照准值+20、射程+1、会心+30	第2次SRW联动特典	100000

攻略研究

真三國無双 MULTI RAID

文责/一狼

官方在2009年2月17日就提供了试玩版的下载，本次推出的正式版完全继承试玩版的记录。此外，如果PSP里事先就有PSP版《无双OROCHI 魔王再临 携带版》的记录，就能在游戏中开启《魔王再临》的系列任务。

三国无双联合突击

PSP ACT ●Koei●2009年2月26日 ●1-4人/5040日元●416KB以上

体验无双系列的彻底革新之作

游戏简介

本作是光荣在自己的招牌级作品“三国无双”系列中推出的一款以PSP上联机游戏为卖点的全新作品。所谓的“联合突击”，就是指玩家每人持有1台PSP，在同一个战场上多人共同联机进行游戏。联机游戏时设有专用的模式，玩家可以在多数舞台上自由选择，此外还支持玩家之间相互对战。本作和其他的无双系列作品虽然略有不同，不过大体上操作基本相似，身为无双FANS玩起来绝对不会感觉到陌生。

标题菜单

首次进入游戏之后，需要选择一名角色开始游戏，虽然初始只有魏蜀吴三个势力可以选择，不过基本上每个势力的任务关卡都是一样的，只有到4章以后才有各个势力不同的分支任务出现。

はじめから	开始新游戏，选择扮演武将
つづきから	读取游戏存档，继续游戏
オプシュン	进行游戏参数设定

基本操作

由于开发平台是PSP，所以按键数量较少在操作方面难免略有缩水。□键是一般攻击，最多可以连续攻击6次，根据武器不同，最多能打出10连击。△键是强攻击，可以攻击3次，将敌人吹飞，然后跳到空中继续追击。如果灵活运用空中攻击和空中冲刺的话，可以给敌人更多的伤害。按住△键长时间再松开是蓄力强攻击，根据蓄力的时间不同一共有3个阶段，虽然





问答 内蒙 李可 “召唤之夜”系列在NDS上有没有汉化版？高战系列呢？
男，18岁，内蒙古呼和浩特市新城区明秀巷将军花园，QQ1097141855

出招较慢但是攻击范围非常广，而且还能崩坏敌人的防御。○键是切换武器，而按下△键+○键是是发动真・无双觉醒，在无双觉醒状态下再按△键+○键则是发动无双乱舞。按下R键+摇杆是冲刺；而R键+摇杆+△键则是冲刺强攻击；R键+△键是冲刺特殊攻击。而且不单是地面，就连在空中也能施展冲刺。在想对打到空中的敌人展开追击或碰到其他状况时，都可以派上用场。按L键可以锁定攻击对象，想锁定重要目标，是按L键+↑。另外战斗中按L键+→/←是选择备选道具；再按L键+下则是使用道具。 战场上按SELECT键是缩放地图。

角色篇——全武将初期能力资料

根据武将不同，每名武将的主武器、武器的熟练度、能力成长度和天性都各有不同。每名武将的衣装共有4件，其中有两件初始即可选择，随着等级的提升，可以更换的衣装数量也会逐渐的增加，基本上每10级追加一件武将服装。下表中分别列出了各名武将的初期武器熟练度和能力成长率，而主武器与天性方面由于篇幅所限这里就略过，玩家在游戏中选择角色时可以直接查看。



魏武将

武将	剑	枪	戟	棍	弓	术	体力	觉醒	攻击	防御	移动	抵抗
夏侯敦	B	D	C	A	B	E	A	E	C	B	C	D
典韦	B	C	B	A	E	D	C	D	B	A	D	A
司马懿	B	C	C	E	C	A	D	B	C	A	C	C
张辽	C	B	A	B	D	E	B	D	B	B	C	D
曹操	A	C	D	E	C	B	B	A	C	A	C	D
许褚	C	B	C	A	D	D	B	E	A	A	D	C
夏侯渊	C	C	B	B	A	E	A	C	B	C	C	D
徐晃	D	B	A	C	D	C	B	D	A	D	C	B
张合	A	B	C	D	D	C	C	B	B	C	B	C
曹仁	E	C	A	B	C	D	C	B	B	B	D	C
曹丕	A	C	C	E	B	B	C	D	C	B	B	A
甄姬	B	D	E	A	B	C	D	A	B	C	B	D

吴武将

武将	剑	枪	戟	棍	弓	术	体力	觉醒	攻击	防御	移动	抵抗
周瑜	B	D	E	A	E	B	B	C	D	B	C	A
陆逊	A	C	D	D	B	B	B	C	D	B	C	A
孙尚香	B	C	D	E	A	B	C	A	C	B	B	C
甘宁	A	B	C	B	E	E	C	E	A	C	A	E
孙坚	A	B	B	C	E	C	A	C	A	C	B	E
太史慈	D	B	C	A	B	E	B	C	C	B	D	B
吕蒙	C	B	A	C	D	C	D	B	C	B	C	C
黄盖	B	C	E	A	C	D	A	C	B	D	C	B
周泰	A	C	D	E	B	C	C	D	B	C	B	C
凌统	C	B	C	A	D	E	C	C	B	B	C	D
孙策	C	A	B	C	B	C	D	C	A	D	B	B
孙权	A	E	C	C	C	B	B	C	C	B	C	C
小乔	B	D	D	C	B	A	D	B	C	B	A	C

蜀武将												
武将	剑	枪	戟	棍	弓	术	体力	觉醒	攻击	防御	移动	抵抗
赵云	D	A	E	C	B	D	B	C	B	D	A	B
关羽	E	B	A	B	C	D	A	D	C	A	C	B
张飞	C	A	B	B	E	E	A	C	A	D	D	C
诸葛亮	B	C	D	D	B	A	D	C	D	B	C	A
刘备	A	B	C	D	B	C	C	C	C	C	A	A
马超	A	C	C	B	C	E	C	C	A	B	D	C
黄忠	B	B	C	E	A	D	C	B	C	D	B	E
魏延	C	C	C	A	B	E	A	C	B	D	B	C
关平	B	B	A	D	C	D	A	D	B	C	C	B
庞统	B	C	D	D	B	A	D	C	C	B	C	B
月英	B	E	C	B	A	C	C	B	C	B	B	C

他武将												
武将	剑	枪	戟	棍	弓	术	体力	觉醒	攻击	防御	移动	抵抗
貂蝉	D	D	C	A	C	B	C	A	B	C	B	E
吕布	C	B	A	B	B	E	B	D	A	A	C	C
董卓	B	C	C	A	C	E	B	C	B	D	D	C
袁绍	A	C	C	E	B	B	C	B	C	B	A	E
张角	C	E	C	B	C	A	D	A	C	B	C	B

流程篇——全势力所有任务资料

首先给大家解释一下游戏中的任务类型，第一种委托任务需要调查“依赖揭示板”才能领取任务，和剧情的发展无关。但是有些合战任务必须在完成特定的委托任务之后才能开启。合战任务只要和门口的卫兵对话即可领取，根据合战任务的完成与否关系到玩家能否过关进入下一章节。本作的剧情分成若干个章节，在都市中打开菜单选择“势力图”，回到以前完成过的章节即可继续领取先前的任务。

第一章(全势力共通)

野盗の罠

任务类型：委托任务

胜败条件：敌总大将击破/玩家死亡3次

完成报酬：100G、古纸の札

特殊目标及奖励：3分钟之内开门(黑炭)

攻略要点：本关是初级任务，所以难度非常低。只要一直前进即可过关。在最初的场景往上面走的话敌人会不断的出现，可以在此熟悉一下游戏的操作。继续往上前进的话门就会关闭，必须全灭附近的敌人才会开门。最后打倒山贼头目即可过关。

逃げた武将たち

任务类型：委托任务

胜败条件：击破全武将/玩家死亡3次

完成报酬：200G、星砂

特殊目标及奖励：击破妖蝶(にごり油)

攻略要点：打倒3名敌将即可过关，可以无视杂



兵。特殊任务“妖蝶”并不是敌人的名称，而是指昆虫蝴蝶。蝴蝶只会在空中出现，所以选择空战能力比较强的角色将会更有优势。远程攻击亦可。

黄巾贼击退战

任务类型：合战任务
胜败条件：击破张梁/玩家死亡3次
完成报酬：100G、大地の块
特殊目标及奖励：50人击破(真珠)
攻略要点：因为是黄巾贼讨伐战，所以无论选择魏蜀吴哪个剧本内容都完全相同。本关内打倒敌人的机会比较多，所以很容易达成特殊目标获得奖励，最好装备攻击范围较广的武器。在最初的地图上打倒敌兵的话程远志就会出现，击倒之后即可灭火。燃烧的火焰会随机扩散，被烧到的话就会强制吹飞，另外弓箭兵也比较烦人，一定要优先消灭。张梁能够飞到空中，连续使用咒术攻击将会非常不利，而且HP减到一半以下的时候还会爆发无双觉醒。建议一边防御一边战斗，灵活运用无双觉醒与张梁相抗。





失われた荷

任务类型：委托任务
胜败条件：到达目标地点/玩家死亡3次
完成报酬：200G、庶民の书
特殊目标及奖励：50人击破(ニカワ)
攻略要点：只要破坏地图上的木箱，并到达最后的目标地点即可。特殊目标也比较简单，击倒50人即可。

黄巾砦攻防战

任务类型：合战任务
胜败条件：击破张宝/玩家死亡3次
完成报酬：200G、黑曜石
特殊目标及奖励：破坏全部武装据点(砂金)
攻略要点：在接近张宝之前必须击倒若干名敌将，好在并不算太难。相比本关而言，之后的“黄巾之乱”才是真正的难点所在。

白昼の奇袭

任务类型：委托任务
胜败条件：击破波才玩家死亡3次
完成报酬：200G、麻纽
特殊目标及奖励：击破马元义(幽州の涌き水)
攻略要点：梯子无法攀登上去，必须装备跳跃系的武幻从地图左侧爬上去才行。顺路前进击倒敌将即可，途中某处必须破坏兵器才能继续前进。

黄巾の乱

任务类型：合战任务
胜败条件：击破张角/玩家死亡3次
完成报酬：400G、竹材
特殊目标及奖励：张梁、张宝の击破(鹰の像)；破坏全部的黄天雷(太阳石)
攻略要点：第一章的BOSS张角就是本关的作战目标，而且张梁和张宝也同时出现。张角在地图四周设置了黄天雷，黄天雷根据高度一共分为3层，降4个角落的黄天雷全部破坏之后即可切换到下一层，继续攻击其他的黄天雷。如



攻略研究

果不破坏掉黄天雷的话，四周全方位将会发射雷电攻击，所以最起码也要把第一层的全部破坏掉。之后要同时面对张角、张梁、张宝3名敌人，如果打倒张角一次的话，全员将会无双觉醒。此时即使打倒张梁和张宝对方也会无限复活，如若不是特别想要经验值和道具的话，直接打倒张角过关即可。本关的难度非常高，推荐大家至少练到LV10以上再来挑战，貌似装备扇系武器在空中攻击比较有优势。

第二章(全势力共通)

街の开放

任务类型：委托任务
胜败条件：击破牛辅/玩家死亡3次
完成报酬：300G、木绵布
特殊目标及奖励：全灭山贼(月光石)
攻略要点：从本关开始可以确实感觉到难度略有提升，敌方兵器对棍系武器比较弱，好在不必全部破坏掉也能过关。



黄巾の残党

任务类型：委托任务
胜败条件：制压全部敌据点/玩家死亡3次
完成报酬：300G、竹材
特殊目标及奖励：击破妖蝶(琥珀)
攻略要点：即使制压了据点，如果去了其他的场景的话，先前的据点又会被夺回。所以必须全灭每个地图内的所有敌人才行。

紫の津波

任务类型：委托任务
胜败条件：全灭董卓军/玩家死亡3次
完成报酬：400G、猛兽の块
特殊目标及奖励：无伤击破10名敌人(白炭)
攻略要点：在地图里呆下去的话，敌人会不断的出现。本关只有一个战斗场景，感觉到棘手的话可以多买一些回复肉包。

隠れた侵入者

任务类型：委托任务
胜败条件：击破徐荣/玩家死亡3次



完成报酬：400G、小零石
特殊目标及奖励：一次识破敌人伏兵(灵水)
攻略要点：徐荣的位置随机出现，首先要击倒传令获得提示。“阳の升る～”是在右侧地图最深处的宝箱；“阳が沈む～”是在左侧地图的宝箱；“见返り无き战い”是在地图中央的宝箱；“遥か远くの梦の～”是在北侧地图左侧深处的宝箱。发现徐荣的话对方就会突然变成觉醒状态偷袭我方，所以最好提前攒好气槽准备。

汜水关の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：突破汜水关/玩家死亡3次
完成报酬：300G、孔雀石
特殊目标及奖励：7分钟以内击破华雄(牛のなめし革)；阻止李儒的计略(活力の札)
攻略要点：若想阻止李儒的计策，必须破坏位于李儒出现地图左右两侧场景的奇怪物体，左右各有一个，共计两个。

虎牢关の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：突破虎牢关/玩家死亡3次



完成报酬：500G、纯白の札

特殊目标及奖励：击破吕布(生命石)

攻略要点：本关是第二章最难打的一关。虽然只要打倒辟邪就可以直接过关，但是辟邪的HP非常厚。首先要小心破坏所有的虎笼，接着先击倒貂蝉和张辽，最后打倒吕布和辟邪。而且吕布也是真正的强敌，建议装备附加毒属性的战玉，并装备弓箭以及提升跳跃次数、冲刺回数的武幻装备与吕布打迂回战。打倒吕布之后再面对辟邪就易如反掌了。



洛阳の战い

任务类型：合战任务

胜败条件：击破董卓/玩家死亡3次

完成报酬：500G、热砂の红玉

特殊目标及奖励：5分钟以内过关(孔雀の羽)；全灭计略兵(黑真珠)

攻略要点：地图上的计略兵会迅速逃跑，必须优先击倒。董卓会不断的逃跑，建议利用锁定键全灭所有的计略兵，然后再对付董卓。

嵋城の战い

任务类型：合战任务

胜败条件：击破董卓/玩家死亡3次

完成报酬：600G、匠の书

特殊目标及奖励：击破天禄(翡翠)

攻略要点：本关若想打倒天禄非常困难，建议直接击倒董卓过关为上。中途吕布会来袭击，之后攻击董卓的话他就会撤退，先破坏碍事的敌方兵器，然后再慢慢削弱董卓的体力。

第三章(全势力共通)

前线突破

任务类型：委托任务

胜败条件：击破貂蝉/玩家死亡3次

完成报酬：400G、绢系

特殊目标及奖励：破坏武装刀车(孔雀の羽)

攻略要点：本关的攻击兵器非常多，建议先装备棍系武器破坏掉讨厌的兵器。

许田の狩

任务类型：委托任务

胜败条件：击破猛虎战车/玩家死亡3次

完成报酬：500G、灼热の砂

特殊目标及奖励：全灭老虎(巨大鱼の油)

攻略要点：本关的老虎非常多，最后还有虎战车出现，建议装备棍系或术系装备。攻击老虎的话，对方将会跳起回避，所以最好看准时机在空中用强力攻击对付老虎。老虎的体力为0之后也不会死亡，只会逃跑，所以不会留下道具。

兵粮防卫

任务类型：委托任务

胜败条件：全灭敌武将/玩家死亡3次

完成报酬：500G、猛兽の魂

特殊目标及奖励：阻止武将汇合(灵珠)

攻略要点：只要快速打倒敌方武将即可顺便完成特殊目标。

速攻战术

任务类型：委托任务

胜败条件：击破高顺/玩家死亡3次

完成报酬：500G、武人の魂

特殊目标及奖励：无伤突破关卡(琉璃)

吕布对激战

任务类型：合战任务

胜败条件：击破吕布/玩家死亡3次

完成报酬：400G、桃材

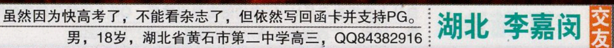
特殊目标及奖励：击破貂蝉(大蛇の像)

攻略要点：吕布和貂蝉将会同时袭击过来，最好1对1战斗为上。本关的吕布似乎没有虎牢关时那么强。

陈留の战い



攻略研究



任务类型：合战任务
胜败条件：击破张辽/玩家死亡3次
完成报酬：500G、绢织物
特殊目标及奖励：击破张ロ(光辉く札)
攻略要点：途中如果掉进水中的话虽然不会死亡，但是会倒退回去。最好用跳跃、突进等技能越过水面。打开机关之后门就会打开，注意要在关门之前用突进迅速进入。

下邳の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破吕布/玩家死亡3次
完成报酬：700G、净化の札
特殊目标及奖励：全灭敌武将(桃园の丸太)
攻略要点：和吕布战斗的时候注意不要掉落水里。吕布非常强劲，最好使用毒属性攻击、爆裂木弹石等牵制。



白门楼の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破吕布/玩家死亡3次
完成报酬：800G、夜想の蓝珠
特殊目标及奖励：击破貂蝉(炎の鳞)
攻略要点：本关内由于吕布和貂蝉坐在骑乘物上面所以很难对其构成伤害。只要破坏掉踏上的兵器和特殊台座即可让吕布下来。本关的吕布虽然不算太强，但是要注意他和貂蝉一起袭击的话我方也非常不利。

第四章(全势力共通)

囚われの身

任务类型：委托任务
胜败条件：击破袁术/玩家死亡3次
完成报酬：600G、大理石
特殊目标及奖励：10分钟以内逃脱城外(上质な毛皮)
攻略要点：不知道为何无双武将居然会被袁术之辈抓住，只要不断的打倒敌人和兵器就会开路，本关之后尽情杀敌即可。



混沌の乱世

任务类型：委托任务
胜败条件：击破总大将/玩家死亡3次
完成报酬：600G、夜想の蓝玉
特殊目标及奖励：击破妖蝶(生命の护符)
攻略要点：需注意敌将的数量会不断的增加。

军资金调达

任务类型：委托任务
胜败条件：击破总大将/玩家死亡3次
完成报酬：600G、坚材
特殊目标及奖励：100人击破(高级漆)
攻略要点：只要破坏木箱朝目的地进发即可过关。由于本关非常简单，适合在第四章反复刷钱。

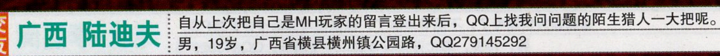


二面防卫

任务类型：委托任务
胜败条件：击破总大将/玩家死亡3次
完成报酬：700G、武人の魂
特殊目标及奖励:破坏全部的机关炮车(诱惑の水)
攻略要点：首先到右边的城寨，之后只要来回在左右两个城寨之间迂回即可打倒BOSS。

第四章(魏势力部分)

关羽千里行



任务类型：委托任务
胜败条件：击破关羽/玩家死亡3次
完成报酬：700G、夜想の蓝玉
特殊目标及奖励：5分钟以内和关羽战斗(桃园の丸太)

曹操包围网

任务类型：委托任务
胜败条件：击破陶谦/玩家死亡3次
完成报酬：800G、净化の札
特殊目标及奖励：击破袁术(巨大狼の像)

宛城脱出战

任务类型：合战任务
胜败条件：击破张绣/玩家死亡3次
完成报酬：800G、军师の书
特殊目标及奖励：5分钟以内过关(象牙)

官渡の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破总大将/玩家死亡3次
完成报酬：1000G、黄金の布
特殊目标及奖励：破坏全部的大金刚车(高级漆)；制压乌巢(光の块)
攻略要点：完成第二个委托任务和宛城脱出战即可出现，遇到甄姬之后1分钟之内打倒她的话西门就会打开，前去打倒淳于琼的话即可完成特殊目标。淳于琼逃走的话，立刻追击即可，注意补给兵会出来回复体力，一定要优先击破。

博望城の战い

任务类型：合战任务



胜败条件：击破诸葛亮/玩家死亡3次
完成报酬：1000G、硬革纽
特殊目标及奖励：识破诸葛亮的全部计谋(黑珊瑚)；击破赵云(大灵珠)

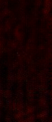
长坂の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破张飞/玩家死亡3次
完成报酬：1000G、坚材
特殊目标及奖励：5分钟以内击破赵云(琉璃)；全灭补给兵(紫水晶)



赤壁の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破周瑜/玩家死亡3次
完成报酬：1200G、霸王の块
特殊目标及奖励：全灭敌武将(名君の像)



第四章(蜀势力部分)

阿斗救出

任务类型：委托任务
胜败条件：击破总大将/玩家死亡3次
完成报酬：700G、夜想の蓝玉
特殊目标及奖励：无伤救出阿斗(桃园の丸太)

三顾の礼

任务类型：委托任务
胜败条件：击破诸葛亮/玩家死亡3次
完成报酬：800G、净化の札
特殊目标及奖励：击破妖蝶(巨大狼の像)

博望坡の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破夏侯敦/玩家死亡3次
完成报酬：800G、军师の书
特殊目标及奖励：火计成功(象牙)；5分钟以内过关(大灵珠)

新野の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破曹仁/玩家死亡3次
完成报酬：900G、黄金の布
特殊目标及奖励：3分钟以内让曹仁出现(高级漆)

长坂の战い

任务类型：合战任务

胜败条件：击破曹操/玩家死亡3次

完成报酬：1000G、硬革纽

特殊目标及奖励：让1名以上村民避难成功(黑珊瑚)；村民全员避难成功(琉璃)

赤壁の战い

任务类型：合战任务

胜败条件：击破曹操/玩家死亡3次

完成报酬：1200G、霸王の魂

特殊目标及奖励：借东风成功(黄金の牙)；破坏全部的曹魏樱船(霸王の护符)



成都制压战

任务类型：合战任务

胜败条件：制压成都/玩家死亡3次

完成报酬：1200G、金系

特殊目标及奖励：100人击破(猛兽の角)

第四章(吴势力部分)

玉玺争夺战

任务类型：委托任务

胜败条件：发现玉玺/玩家死亡3次

完成报酬：700G、夜想の蓝玉

特殊目标及奖励：100人击破(桃园の丸太)

连锁する战场

任务类型：委托任务

胜败条件：击破敌武将/玩家死亡3次

完成报酬：800G、净化の札

特殊目标及奖励：击破妖蝶(巨大狼の像)

攻略要点：左边有曹丕，右边有甄姬。只要击倒他二人即可得到钥匙。用两把钥匙开门之后，继续打倒2名武将。对方都是觉醒状态，所以我方也最好发动觉醒攻击，注意别被兵器冻住。在最初的甄姬所在的地方有孙尚香的传令书。

刘表奇袭战

任务类型：合战任务

胜败条件：击破刘表/玩家死亡3次

完成报酬：800G、军师の书



特殊目标及奖励：5分钟以内击破(象牙)；全灭敌武将(大灵珠)

吴郡攻略战

任务类型：合战任务

胜败条件：击破全君主/玩家死亡3次

完成报酬：1000G、黄金の布

特殊目标及奖励：击破太史慈(高级漆)

江东平定战

任务类型：合战任务

胜败条件：击破小乔/玩家死亡3次

完成报酬：1000G、硬革纽

特殊目标及奖励:5分钟以内向皖城进攻(黑珊瑚)

攻略要点：这是第四章的难点，小乔非常棘手。小乔周围的兵器比较烦人，而且四周的敌将也非常多，如果被包围的话将会非常不利。建议打迂回战术，看准时机使用爆裂木弹石牵制敌人。不管怎么说，本关内需要准备大量的回复物品。

夏口の战い

任务类型：合战任务

胜败条件：击破黄祖/玩家死亡3次

完成报酬：1000G、坚材

特殊目标及奖励：5分钟以内击破甘宁(琉璃)



攻略要点：跳跃到空中使用冲刺，一鼓作气越过河流即可。接着打倒甘宁，剩下的黄祖就简单了。

赤壁の战い

任务类型：合战任务

胜败条件：击破曹操/玩家死亡3次

完成报酬：1200G、霸王の魂

特殊目标及奖励：借东风成功(黄金の牙)；破坏全部的曹魏樱船(霸王の护符)

攻略要点：破坏全部7个祈祷台即可使火计成功，许褚在火计成功之后就会退却，可以无视。最后必须和数名敌将对战，由于开始无法移动，所以只要1对1击倒敌人即可。

第五章(全势力共通)

贼の根城

任务类型：委托任务

胜败条件：击破山贼头目/玩家死亡3次

完成报酬：800G、霸王の魂

特殊目标及奖励：5分钟以内开门(虹兰)

攻略要点：在门所在的地图右侧的三个场景内打倒敌人即可获得钥匙。建议首先进入最右边的地图，得到钥匙之后再逐步回到先前的场景拿剩下的钥匙。



钢と炎

任务类型：委托任务

胜败条件：破坏投石战车/玩家死亡3次

完成报酬：800G、虹色の布

特殊目标及奖励：无伤破坏武装刀车(白银の贝壳)

攻略要点：破坏全部兵器即可，装备棍系武器更加方便。

进むべき道

任务类型：委托任务

胜败条件：到达目标地点/玩家死亡3次

完成报酬：800G、大河の黄玉

特殊目标及奖励：击破妖蝶(太阳の露)

攻略要点：一共有4个目标地点，只要到达一处即可过关。靠近门的话将会出现是否正确的提示，如果没有提示的话则说明是正确的地点，打倒敌人和兵器开门即可过关。

武斗试练

任务类型：委托任务

胜败条件：击破张角/玩家死亡3次

完成报酬：900G、黑檀材

特殊目标及奖励：击破颜良与文丑(黄金の羽)

攻略要点：只管击倒敌将就行了，兵器比较烦人，可以把敌将引到兵器射程之外的地方清理。柱子上面的宝箱内有道具可以拿，若有时间的话也可以前去回收。

第五章(蜀势力部分)

马谡救出

任务类型：委托任务

胜败条件：击破司马懿/玩家死亡3次

完成报酬：1000G、虹色の砂

特殊目标及奖励：无伤救出马谡(猛兽の角)

热き血潮





任务类型：委托任务
胜败条件：制压全部敌据点/玩家死亡3次
完成报酬：1200G、金系
特殊目标及奖励：击破妖蝶(白银の贝壳)

定军山の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破总大将/玩家死亡3次
完成报酬：1200G、秘术の札
特殊目标及奖励：7分钟以内过关(月光の露)
攻略要点：从南方走迂回路线的话，虽然路途较远，但是路上可以不用清除敌将。

五丈原の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破总大将/玩家死亡3次
完成报酬：1300G、大灵石
特殊目标及奖励：7分钟以内过关(太阳の露)

许昌の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破总大将/玩家死亡3次
完成报酬：1500G、君主の书
特殊目标及奖励：全灭敌武将



(虹色の首饰り)

樊城の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破总大将/玩家死亡3次
完成报酬：1200G、大灵石
特殊目标及奖励：击破孙权(太阳の露)

夷陵の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破总大将/玩家死亡3次
完成报酬：1300G、虹色の布
特殊目标及奖励：阻止火计(白银の贝壳)；5分钟以内过关(巨星のかけら)



建业の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破总大将/玩家死亡3次
完成报酬：1500G、君主の书
特殊目标及奖励：无

第五章(魏势力部分)

猛将连破

任务类型：委托任务
胜败条件：制压全部敌据点/玩家死亡3次
完成报酬：1000G、虹色の砂
特殊目标及奖励：击破妖蝶(猛兽の角)

繰り返す机甲

任务类型：委托任务
胜败条件：击破陆逊/玩家死亡3次
完成报酬：1200G、金系
特殊目标及奖励：破坏猛虎战车(白银の贝壳)

石亭の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破陆逊/玩家死亡3次
完成报酬：1200G、秘术の札
特殊目标及奖励：7分钟以内击破凌统(月光の露)

合肥の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破孙权/玩家死亡3次

完成报酬：1300G、黑坛材
特殊目标及奖励：5分钟以内过关(暗の结晶)

建业の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破孙坚/玩家死亡3次
完成报酬：1500G、君主の书
特殊目标及奖励：无

定军山の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破总大将/玩家死亡3次
完成报酬：1200G、大灵石
特殊目标及奖励：击破庞统(太阳の露)



五丈原の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破诸葛亮/玩家死亡3次
完成报酬：1300G、虹色の布
特殊目标及奖励：破坏全部的幻镜台（霸王の护符）

成都の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破刘备/玩家死亡3次
完成报酬：1500G、君主の书
特殊目标及奖励：无

第五章(吴势力部分)

知勇集结

任务类型：委托任务
胜败条件：击破敌据点/玩家死亡3次
完成报酬：1000G、虹色の砂
特殊目标及奖励：击破妖蝶(猛兽の角)
攻略要点：可以将马超和典韦逐个引出来，击倒其中一个之后，再对付另一个就比较简单了。注意后面司马懿和诸葛亮会同时出现。

二つの道

任务类型：委托任务
胜败条件：击破总大将/玩家死亡3次



完成报酬：1200G、金系
特殊目标及奖励：击破夏侯渊(白银の贝壳)
攻略要点：在最初的房间里，打倒杂碎的话左边的门就会打开，破坏兵器的话右边的门就会打开。不管打倒哪个房间内的黄忠就算过关，夏侯渊是特殊目标。具体黄忠在哪个房间可以通过地图来确认。最初的房间内的毒属性兵器比较烦人，最好携带净化丹。



樊城の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破关羽/玩家死亡3次
完成报酬：1200G、秘术の札
特殊目标及奖励:笼络糜芳和傅士仁(月光の露)
攻略要点：开始的糜芳和傅士仁只要消减他们的体力就会退去，之后前往关平所在的左右地图，消灭糜芳和傅士仁以外的敌人即可让2人投降。在打倒关平之前最好先破坏旁边提升攻击力的台座。不靠近关羽的话，对方不会主动出击，所以先依次破坏旁边的兵器即可。当关羽的体力下降到一定程度之后补给兵将会出现，打倒补给兵之后，再消灭关羽之外的武将，剩下的就简单了。

夷陵の战い



任务类型：合战任务
胜败条件：击破刘备/玩家死亡3次
完成报酬：1500G、黑檀材
特殊目标及奖励：火计成功(暗の结晶)；100人击破(巨星のかけら)
攻略要点：诸葛亮在觉醒之前基本上不会攻击我方，所以先收拾掉诸葛亮以外的武将及兵器为上。诸葛亮觉醒之后将会非常棘手，一定要做好心理准备。刘备的防御力非常高，最后还会有敌将增援，感觉到困难的话建议用爆裂木弹石牵制刘备打迂回战也行。

成都の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破刘备/玩家死亡3次
完成报酬：1500G、君主の书
特殊目标及奖励：无

石亭の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破曹休/玩家死亡3次
完成报酬：1200G、大灵石
特殊目标及奖励：周鲂诈降成功(名君の像)
攻略要点：如果不能在7分钟之内打倒第二次司马懿的话就无法完成特殊目标，本关内必须要打倒3次司马懿，所以最好装备属性与对方相克的武器。



合肥の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破曹操/玩家死亡3次
完成报酬：1300G、虹色の布
特殊目标及奖励：5分钟以内通过小师桥(太阳の露)

许昌の战い

任务类型：合战任务
胜败条件：击破曹操/玩家死亡3次
完成报酬：1500G、君主の书
特殊目标及奖励：全灭敌武将(虹色の首饰り)

第六章(全势力共通)

黒き暴风

任务类型：委托任务
胜败条件：全灭敌人/玩家死亡3次
完成报酬：1200G、金系
特殊目标及奖励：破坏全部木箱(黄金の牙)
攻略要点：本关只要不断击破依次出现的敌人和兵器即可，特殊目标的完成也比较简单，过关也没有什么难度。在后期收集稀有素材的话，在本关内反复挑战也非常不错。

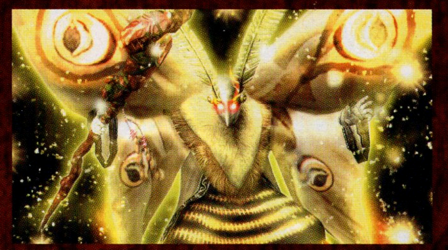


幻惑の地

任务类型：委托任务
胜败条件：击破赵弘/玩家死亡3次
完成报酬：1500G、仙人の魂
特殊目标及奖励：全灭妖术兵(怪鸟の大爪)
攻略要点：击倒右上角地图上的韩忠即可得到钥匙。有了钥匙的话，只要打开起始地点上方的门打倒BOSS即可过关。本关的兵器比较烦人，而且即使破坏掉也会自动复活，所以最好无视。有兴趣的玩家可以考虑打倒孙仲来刷稀有道具。

操り武人

任务类型：委托任务
胜败条件：击破总大将/玩家死亡3次
完成报酬：1500G、古代の秘石



特殊目标及奖励：无伤击破曹仁(幻兽の像)

攻略要点：虽然本关只有BOSS战，不过木箱里有不少稀有道具，若是有时间的话可以回收一下。

天顶の塔

任务类型：委托任务

胜败条件：击破总大将/玩家死亡3次

完成报酬：1800G、仙力材

特殊目标及奖励：5分钟以内击破皇甫嵩(古代の叶)

攻略要点：本关的地图比较多，敌人也比较多，总体上难度非常高。破坏兵器的话即可进入下一个场景，所以装备术系武器则比较方便。注意掉进洞穴里的话就会返回到上一层。最后必须同时面对4名武将，所以非常棘手。注意面对最后BOSS的时候，一定要先破坏旁边的强化台。

死凤封印战

任务类型：合战任务

胜败条件：击破死凤/玩家死亡1次

完成报酬：2000G、幻の布

特殊目标及奖励：无

攻略要点：作为高难度的最后一章内第一个难点关卡，本关内没有杂兵战和剧情，登场的敌人全部都是BOSS。而且死亡回数只有一次，因此必须小心。建议装备“鬼神铠”、“痛转化改”、“兵器粉碎改”等武幻，在棍系武器上装备觉醒极。开始之后立刻使用“老酒”发动觉醒，一边使用“高扬の丸药”一边攻击才是上策。即使没有“高扬の丸药”，只要能维持觉醒状态亦可。本关的战术在之后和死虎、死龙的战斗中也同样通用。

死虎封印战

任务类型：合战任务

胜败条件：击破死虎/玩家死亡1次

完成报酬：2000G、幻の系

特殊目标及奖励：无

攻略要点：由于到处是老虎，所以在地面上战斗的可能性比较大，但是要注意回避吕布和貂蝉的攻击。基本战术方面和“死凤封印战”一致。



死龙封印战

任务类型：合战任务

胜败条件：击破死龙/玩家死亡一次

完成报酬：2000G、仙人の札

特殊目标及奖励：无

攻略要点：龙基本上只会在空中飞行，好在只能低空飞行，相比死凤更简单。战术同前。

武幻螺旋

任务类型：合战任务

胜败条件：击破吕布/玩家死亡一次

完成报酬：2500G、天空の宝玉

特殊目标及奖励：击破貂蝉(古代の水晶)；击破黑吕、白貂(天空の衣)

攻略要点：本关是第六章的最后一个任务，和第二章最后的“白门楼の战い”十分相似。只要跳到塔上破坏兵器和特殊台座吕布就会从骑乘物上下来。但是如果破坏全部的浮游台的话，就无法打倒黑吕和白貂，这一点必须注意。已经打倒了圣兽，对付本关的敌人应该也不在话下。过关之后即可追加影响、吕布转生和真远吕智任务模式。

攻略研究

资料篇——全角色无双传开启条件

完成特定的任务获得“传书”的话，即可从“依赖揭示板”上领取各名武将对应的无双传任务。无双传基本上和剧情关卡任务的进行没有任何关系，属于一种分支任务。而完成这个任务之后所得到的练成素材奖励，一般都是各名角色最强武器所必须的素材。所以推荐玩家在游戏中参考下表中列出的传书获得方法，尽早把所有角色的无双传全部开启。



魏传书	入手关卡	备注
夏侯敦	魏4章委托任务“关羽千里行”	第二张地图左上角的房间
典韦	魏4章合战任务“宛城脱出战”	右上地图的右下角（可以破坏的墙壁深处）
司马懿	魏5章合战任务“五丈原の战い”	最上方的地图的左上角
张辽	魏5章委托任务“猛将连破”	正中央上方地图的右上角
曹操	6章委托任务“幻惑の地”	右上地图的右下角（进入后在右侧即可看见）不是魏军剧本也能获得
许褚	魏4章合战任务“长坂の战い”	右上地图的最右上角
夏侯渊	魏5章合战任务“定军山の战い”	右上地图的左上角
徐晃	魏5章委托任务“曹操包围网”	地图中央的右侧
张合	魏5章委托任务“缲り返す机甲”	最上方的地图左下角的最上方
曹仁	魏5章合战任务“石亭の战い”	左侧从下边数第二个地图右侧
曹丕	魏5章合战任务“合肥の战い”	开始地图左下角的栅栏中
甄姬	魏4章合战任务“官渡の战い”	左下地图的左上角

吴传书	入手关卡	备注
周瑜	吴5章委托任务“知勇集结”	打倒马超、典韦地图的右上角
陆逊	吴5章合战任务“夷陵の战い”	倒数第二个地图左上角的宝箱
孙尚香	吴4章委托任务“连锁する战场”	正中央右侧地图中央的红色箱子
甘宁	吴5章合战任务“合肥の战い”	最右上角地图的左上方
孙坚	吴4章委托任务“玉玺争夺战”	最上面地图从下面数第二个朝左的道路
太史慈	吴4章合战任务“吴郡攻略战”	最上面地图深处的红色宝箱
吕蒙	吴5章合战任务“樊城の战い”	右侧地图右下的红色宝箱
黄盖	吴4章合战任务“刘表奇袭战”	右侧地图深处的红色宝箱
周泰	吴5章合战任务“石亭の战い”	第二次司马懿所在的地图，若是跳跃力不够的话无法得到
凌统	吴4章合战任务“夏口の战い”	地图右侧据点门前的宝箱
孙策	吴5章委托任务“二つの道”	右侧道路森林地图右下角的宝箱
孙权	6章委托任务“天顶の塔”	倒数第二个地图左上角，不是吴军也能获得
小乔	吴4章合战任务“江东平定战”	右下地图左下角的宝箱

他传书	入手关卡	备注
貂蝉	2章合战任务“虎牢关の战い”	左侧地图深处的红色宝箱
吕布	6章委托任务“黑き暴风”	右侧最上面的台阶上，炮台下面
董卓	3章合战任务“下邳の战い”	吕布之前的场景入口左侧
袁绍	3章委托任务“兵粮防卫”	正中央地图的右上角
张角	2章委托任务“黄巾の残党”	左侧地图上方左端深处的红色宝箱

蜀传书	入手关卡	备注
赵云	蜀4章委托任务“阿斗救出”	森林地图后面的场景左侧
关羽	蜀4章合战任务“成都制压战”	在严颜所在的地图全灭敌人得到西门的钥匙，在西边的迷宫左上角
张飞	蜀4章合战任务“长坂の战い”	森林地图正中央的红色宝箱
诸葛亮	蜀4章委托任务“三顾の礼”	发生落石地图的右下角
刘备	6章委托任务“操り武人”	曹仁所在的地图左下角，注意和周围的箱子颜色一样，不是蜀军也能获得
马超	蜀5章委托任务“马谡救出”	马谡所在的地图左下角
黄忠	蜀5章合战任务“定军山の战い”	最南边的森林地图的右下角
魏延	蜀5章合战任务“夷陵の战い”	陆逊所在的地图左上角
关平	蜀5章委托任务“热き血潮”	北边三个地图中最中央的地图左上角
庞统	蜀4章合战任务“博望坂の战い”	东边地图的右上角
月英	蜀5章合战任务“五丈原の战い”	东边地图入口附近的山顶上

资料篇——全部武幻效果解说

武幻是能够在双手双脚各装备一个的道具，有部分武幻需要占用整双手或双脚的装备位置。游戏里面有各式各样的武幻，有的可以增加空中连续冲刺次数的上限，有的则是能在施展强攻击时产生攻击波，还有像“不死魂”、“封印完全抵抗”等能够一发逆转战局的武幻。可以说武幻系统是本作的最核心系统，特别是应对强敌时，基本都需要利用合理搭配武幻来取得胜利，例如对战故事第六章的3大魔兽，装备贯盾术改、乱射术改、封印完全抵抗和不死魂，再配上连舞玉极，带上立即回复觉醒计量槽的道具，就可以有恃无恐的轻轻松松与它们交手。

攻略研究

无论何时都发动		
武幻名称	装备部位	装备效果
连续跳跃	右足左足	跳跃回数增加1
连续突进	右足左足	冲刺回数增加1
活力锻炼	右手左手	使用回复道具效果上升
回复扩大	右手左手	对同伴使用回复道具效果上升
大飞翔	右足左足	跳跃力上升
共有觉醒强化	全部四肢	联合作战时，联合魂入手量增加
高速起上	右手左手	倒地后快速起身
空中浮游	右足左足	空中浮游状态
背水怒涛	全部四肢	濒死状态攻击力上升
连续跳跃改	右足左足	跳跃回数增加2
连续突进改	右足左足	冲刺回数增加2
觉醒增加	全部四肢	觉醒槽增加量少量回复
大飞翔改	右足左足	跳跃力大幅上升
生命增加	全部四肢	体力槽少量回复
不倒浮游	全部四肢	浮游中受到攻击也不会坠地
标的心眼	全部四肢	显示敌弱点
炼气术	全部四肢	蓄力强攻击中，觉醒槽增加量上升
高速跳跃	右足左足	跳跃速度上升
挑发	全部四肢	容易被敌人主动攻击
短期决战	全部四肢	蓄力强攻击的蓄力时间缩短
防御锻炼	右手左手	不会被破防

无论何时都发动		
武幻名称	装备部位	装备效果
兽话术	全部四肢	不会受到动物系敌人的攻击
连续突进极	右足左足	冲刺回数增加3
空中浮游改	全部四肢	持续空中浮游状态
活力锻炼改	右手左手	使用回复道具效果大幅上升
觉醒增加改	全部四肢	觉醒槽增加量回复
生命增加改	全部四肢	体力槽回复
背面防御	右手左手	能防御从背后受到的攻击
八方眼	右手左手	弓箭射击范围扩大
背水怒涛改	全部四肢	濒死状态攻击力大幅上升
炼气术改	全部四肢	蓄力强攻击中，觉醒槽增加量大幅上升
邻人再起	全部四肢	自己体力耗尽时，周围同伴体力回复
短期决战改	全部四肢	蓄力强攻击的蓄力时间大幅缩短
觉醒增加极	全部四肢	觉醒槽增加量大幅回复
获得幸运	全部四肢	过关时获得的战利品增加
生命增加极	全部四肢	体力槽大幅回复
V龙武幻	全部四肢	用不可思议的力量使跳跃回数增加
ファミ通武幻	全部四肢	用不可思议的力量，在濒死时使攻击力上升

无双觉醒时发动		
武幻名称	装备部位	装备效果
高速突进	右足左足	冲刺速度上升
协力防御强化	全部四肢	全员防御力上升
协力攻击强化	全部四肢	全员攻击力上升
协力抵抗强化	全部四肢	全员抵抗力上升
冲击气功波	全部四肢	觉醒的瞬间将周围敌人吹飞
威吓气功波	全部四肢	觉醒的瞬间让周围敌人气绝
刚突进	右足左足	冲刺中将敌人撞飞
气力集中	全部四肢	觉醒时，觉醒槽消耗量略微减少
空战巧者	右手左手	空中攻击对敌人的伤害量增加
高速突进改	右足左足	冲刺速度大幅上升
自动受身	右手左手	自动空中受身
生命粉碎	右手左手	对人型敌人的伤害量增加
兵器粉碎	右手左手	对兵器型敌人的伤害量增加
痛转化	全部四肢	受到攻击，觉醒槽消耗量减少，体力回复
乱射术	右手左手	间接攻击的弹数增加
闪空波	右手左手	冲击波的范围扩大
活力气功波	全部四肢	觉醒的瞬间，周围同伴的体力回复
无形突进	右足左足	冲刺时隐身
战神铠	右手左手	受到直接攻击的伤害量减少
无双铠	右手左手	受到间接攻击的伤害量减少
贯盾术	右手左手	无视敌防御造成伤害
属性强化	右手左手	属性攻击的伤害量增加
生命吸收	右手左手	命中敌人后体力回复
连系体术	右手左手	出招后没有破绽
刚突进改	右足左足	冲刺中将敌人强力撞飞

攻略研究

无双觉醒时发动		
武幻名称	装备部位	装备效果
毒波动	两手	自身周围放出毒之波动
燃烧波动	两手	自身周围放出燃烧之波动
重力波动	两手	自身周围放出重力之波动
气绝波动	两手	自身周围放出气绝之波动
冻结波动	两手	自身周围放出冻结之波动
封印波动	两手	自身周围放出封印之波动
解放波动	两手	自身周围放出解放之波动
共有连击强化	全部四肢	联合攻击槽增加量上升
无伤受止	右手左手	受到攻击时有一定几率不会减少体力
钢身体	全部四肢	无视地形伤害
气力集中改	全部四肢	觉醒时，觉醒槽消耗量减少
生命分配	右手左手	攻击命中后，同伴全员体力回复
空战巧者改	右手左手	空中攻击对敌人的伤害量大幅增加
生命粉碎改	右手左手	对人型敌人的伤害量大幅增加
兵器粉碎改	右手左手	对兵器型敌人的伤害量大幅增加
痛转化改	全部四肢	受到攻击，觉醒槽消耗量减少，体力大幅回复
乱舞师范	全部四肢	发动无双乱舞后仍然维持觉醒状态
冲击气功波改	全部四肢	觉醒的瞬间将周围敌人强力吹飞
威吓气功波改	全部四肢	觉醒的瞬间让周围敌人强力气绝
缩地术	右足左足	高速进行短距离冲刺
战神铠改	右手左手	受到直接攻击的伤害量大幅减少
无双铠改	右手左手	受到间接攻击的伤害量大幅减少
乱射术改	右手左手	间接攻击的弹数大幅增加
闪空波改	右手左手	冲击波的范围大幅扩大
鬼神铠	全部四肢	觉醒中，攻击伤害大幅降低
活力气功波改	全部四肢	觉醒的瞬间，周围同伴的体力大幅回复
刚突进极	右足左足	冲刺中将敌人最大程度撞飞
毒波动改	两手	自身周围放出强力毒之波动
燃烧波动改	两手	自身周围放出强力燃烧之波动
重力波动改	两手	自身周围放出强力重力之波动
气绝波动改	两手	自身周围放出强力气绝之波动
冻结波动改	两手	自身周围放出强力冻结之波动
封印波动改	两手	自身周围放出强力封印之波动
解放波动改	两手	自身周围放出强力解放之波动
生命吸收改	右手左手	命中敌人后体力大幅回复
属性强化改	右手左手	属性攻击的伤害量大幅增加
贯盾术改	右手左手	无视敌防御造成大幅伤害
气力集中极	全部四肢	觉醒时，觉醒槽消耗量大幅减少
生命分配改	右手左手	攻击命中后，同伴全员体力大幅回复
无伤受止改	右手左手	受到攻击时有高几率不会减少体力
一闪	右手左手	对阵弱敌时，一击必杀
解放完全抵抗	全部四肢	解放异常状态完全防御
封印完全抵抗	全部四肢	封印异常状态完全防御
冻结完全抵抗	全部四肢	冻结异常状态完全防御
气绝完全抵抗	全部四肢	气绝异常状态完全防御

无双觉醒时发动		
武幻名称	装备部位	装备效果
重力完全抵抗	全部四肢	重力异常状态完全防御
燃烧完全抵抗	全部四肢	燃烧异常状态完全防御
毒完全抵抗	全部四肢	毒异常状态完全防御
不死魂	全部四肢	只要觉醒槽未消耗完，体力就不会归0
IT武幻	两手	用不可思议的力量，释放雷属性的波动
电击PS武幻	全部四肢	用不可思议的力量，在攻击时全员体力回复

无双乱舞时发动		
武幻名称	装备部位	装备效果
乱舞・猛毒弹	两手	无双乱舞中，木属性攻击追加
乱舞・业火炎	两手	无双乱舞中，火属性攻击追加
乱舞・土块弹	两手	无双乱舞中，土属性攻击追加
乱舞・电击石	两手	无双乱舞中，金属性攻击追加
乱舞・冰结弹	两手	无双乱舞中，冰属性攻击追加
乱舞・封印弹	两手	无双乱舞中，阴属性攻击追加
乱舞・飞光弹	两手	无双乱舞中，阳属性攻击追加
乱舞・毒旋风	两手	无双乱舞中，木属性攻击追加
乱舞・炼飞砾	两手	无双乱舞中，火属性攻击追加
乱舞・重飞砾	两手	无双乱舞中，土属性攻击追加
乱舞・飞雷击	两手	无双乱舞中，金属性攻击追加
乱舞・冰巨岩	两手	无双乱舞中，冰属性攻击追加
乱舞・暗黑球	两手	无双乱舞中，阴属性攻击追加
乱舞・扩散光	两手	无双乱舞中，阳属性攻击追加
乱舞・毒龙卷	两手	无双乱舞中，木属性攻击追加
乱舞・毒矢雨	两手	无双乱舞中，木属性攻击追加
乱舞・狱炎块	两手	无双乱舞中，火属性攻击追加
乱舞・火矢雨	两手	无双乱舞中，火属性攻击追加
乱舞・巨岩柱	两手	无双乱舞中，土属性攻击追加
乱舞・土矢雨	两手	无双乱舞中，土属性攻击追加
乱舞・雷神拳	两手	无双乱舞中，金属性攻击追加
乱舞・雷矢雨	两手	无双乱舞中，金属性攻击追加
乱舞・零度柱	两手	无双乱舞中，冰属性攻击追加
乱舞・冰矢雨	两手	无双乱舞中，冰属性攻击追加
乱舞・影柱	两手	无双乱舞中，阴属性攻击追加
乱舞・阴矢雨	两手	无双乱舞中，阴属性攻击追加
乱舞・辉石柱	两手	无双乱舞中，阳属性攻击追加
乱舞・阳矢雨	两手	无双乱舞中，阳属性攻击追加
乱舞・毒津波	两手	无双乱舞中，木属性攻击追加
乱舞・火炎波	两手	无双乱舞中，火属性攻击追加
乱舞・重津波	两手	无双乱舞中，土属性攻击追加
乱舞・雷光波	两手	无双乱舞中，金属性攻击追加
乱舞・大雪崩	两手	无双乱舞中，冰属性攻击追加
乱舞・暗津波	两手	无双乱舞中，阴属性攻击追加
乱舞・太阳波	两手	无双乱舞中，阳属性攻击追加
乱舞・幻泡	两手	无双乱舞中，泡玉攻击追加

资料篇——全部战玉效果一览

战玉是在武器上附加属性攻击的道具，只要进入工房，选择“练成素材”指令即可制作各种战玉，使用武将卡片提升工房的等级的话，可以购买的战玉数量也会增加。战玉一共有4大种类，分别是能力上升、攻击附加、行动强化和其他类。能力上升类可以视为类似之前系列中的白虎牙、玄武甲等提升各项能力数值的战玉，提升的最高数值为20。攻击附加则是系列中的属性攻击，共有7种属性。木属性，攻击命中后有一定几率使对方中毒，持续扣血。基本是本作中最强势的属性，搭配弓箭极为好用，毒到敌人后开始回避，效果过后再补几箭。火属性，攻击命中后有一定几率使对方燃烧，效果一般。土属性，攻击命中后有一定几率使对方跳跃力大幅降低，但对方依然可以冲刺。金属性，攻击命中后有一定几率使对方晕眩。水属性，攻击命中后有一定几率使对方冻结，但一碰到就破冰，另外敌方在空中也能被冰封。阴属性，并没有系列一贯的一击必杀效果，而是攻击命中后有一定几率让敌方不能使用道具。阳属性，并没有系列一贯的强制破防效果，而是攻击命中后有一定几率让敌方防御力下降。行动强化则是攻击速度上升、连续攻击频率越高，则伤害越大、无双乱舞威力增强等强化战斗行为的战玉类型。其他类则是在战斗中增加幸运值、增加金钱、增加武勋等福利的战玉类型。

能力上升			
名称	效果	上升值	作成素材
攻击玉	攻击力提升	+8	黑曜石1/星砂1
防御玉	防御力提升	+8	黑曜石1/星砂1
移动玉	移动力提升	+8	黑曜石1/星砂1
抵抗玉	抵抗力提升	+8	黑曜石1/星砂1
会心玉	会心率提升	+8	黑曜石1/星砂1
攻击玉改	攻击力提升	+12	小灵石1/黑真珠1
防御玉改	防御力提升	+12	小灵石1/翡翠1
移动玉改	移动力提升	+12	小灵石1/珊瑚1
抵抗玉改	抵抗力提升	+12	小灵石1/黑真珠1
会心玉改	会心率提升	+12	小灵石1/白水晶1
攻击玉极	攻击力提升	+16	大灵石2/虹色の砂1/白银の贝壳2
防御玉极	防御力提升	+16	大灵石2/虹色の砂1/黄金の牙2
移动玉极	移动力提升	+16	大灵石2/虹色の砂1/虹色の首饰り2
抵抗玉极	抵抗力提升	+16	大灵石2/虹色の砂1/白银の贝壳2
会心玉极	会心率提升	+16	大灵石2/虹色の砂1/黄水晶2
真・攻击玉	攻击力提升	+20	古代の秘石2/仙界の白砂2/幻の柱石2/青龙の斗气1
真・防御玉	防御力提升	+20	古代の秘石2/仙界の白砂2/仙界の合金2/朱雀の斗气1
真・移动玉	移动力提升	+20	古代の秘石2/仙界の白砂2/古代の腕轮2/黄龙の斗气1
真・抵抗玉	抵抗力提升	+20	古代の秘石2/仙界の白砂2/幻の柱石2/白虎の斗气1
真・会心玉	会心率提升	+20	古代の秘石2/仙界の白砂2/古代の水晶2/玄武の斗气1

攻击附加			
名称	效果	上升值	作成素材
木属性玉	一定概率让敌人中毒	+8	孔雀石1/黑曜石1
火属性玉	一定概率让敌人燃烧	+8	孔雀石1/黑曜石1
土属性玉	一定概率让敌人跳跃力降低	+8	孔雀石1/黑曜石1
金属性玉	一定概率让敌人晕眩	+8	孔雀石1/黑曜石1
水属性玉	一定概率让敌人冻结	+8	孔雀石1/黑曜石1
阴属性玉	攻击中附加阴属性	+8	孔雀石1/水晶片1

攻击附加			
名称	效果	上升值	作成素材
阳属性玉	攻击中附加阳属性	+8	孔雀石1/水晶片1
木属性玉改	攻击中附加木属性	+12	热砂の红玉1/白炭1
火属性玉改	攻击中附加火属性	+12	热砂の红玉1/孔雀の羽1
土属性玉改	攻击中附加土属性	+12	热砂の红玉1/大蛇の像1
金属性玉改	攻击中附加金属性	+12	热砂の红玉1/翡翠1
水属性玉改	攻击中附加水属性	+12	热砂の红玉1/灵水1
阴属性玉改	攻击中附加阴属性	+12	热砂の红玉1/灵珠1
阳属性玉改	攻击中附加阳属性	+12	热砂の红玉1/光辉く札1
真・木属性玉	攻击中附加木属性	+20	天空の宝玉2/古代の秘石2/古代の叶1/幻の柱石1
真・火属性玉	攻击中附加火属性	+20	天空の宝玉2/古代の秘石2/怪鱼の鳞1/仙界の合金1
真・土属性玉	攻击中附加土属性	+20	天空の宝玉2/古代の秘石2/幻兽の像1/古代の腕轮1
真・金属性玉	攻击中附加金属性	+20	天空の宝玉2/古代の秘石2/幻の柱石1/古代の腕轮1
真・水属性玉	攻击中附加水属性	+20	天空の宝玉2/古代の秘石2/仙界の万能油1/仙界の合金1
真・阴属性玉	攻击中附加阴属性	+20	天空の宝玉2/古代の秘石2/仙界の灵珠1/古代の水晶1
真・阳属性玉	攻击中附加阳属性	+20	天空の宝玉2/古代の秘石2/仙界の护符1/古代の水晶1

行动强化			
名称	效果	上升值	作成素材
真空玉	提升攻击范围	+8	星砂1/孔雀石1
轻快玉	提升攻击速度	+10	星砂1/孔雀石1
连攻玉	提升通常攻击威力	+10	星砂1/孔雀石1
强攻玉	提升强攻击威力	+10	星砂1/孔雀石1
动攻玉	提升冲刺攻击威力	+10	星砂1/孔雀石1
乱舞玉	提升无双乱舞威力	+10	星砂1/孔雀石1
觉醒玉	提升觉醒状态的攻击力	+10	星砂1/孔雀石1
连舞玉	连击数越高威力越强	+10	星砂1/孔雀石1
大喝玉	偶尔让周围的敌人小硬直	大喝+5	灼热の砂1/珊瑚1
崩壁玉	小硬直威力提升	崩强化+5	灼热の砂1/黑真珠1
真空玉改	提升攻击范围	+16	白银の砂1/夜想の蓝玉1/黑珊瑚1
轻快玉改	提升攻击速度	+15	白银の砂1/夜想の蓝玉1/象牙1
连攻玉改	提升通常攻击威力	+15	白银の砂1/夜想の蓝玉1/ 璃1
强攻玉改	提升强攻击威力	+15	白银の砂1/夜想の蓝玉1/黑珊瑚1
动攻玉改	提升冲刺攻击威力	+15	白银の砂1/夜想の蓝玉1/象牙1
乱舞玉改	提升无双乱舞威力	+15	白银の砂1/夜想の蓝玉1/ 璃1
觉醒玉改	提升觉醒状态的攻击力	+15	白银の砂1/夜想の蓝玉1/黑珊瑚1
连舞玉改	连击数越高威力越强	+15	白银の砂1/夜想の蓝玉1/象牙1
大喝玉改	偶尔让周围的敌人小硬直	大喝+10	白银の砂1/夜想の蓝玉1/黑珊瑚1
崩壁玉改	小硬直威力提升	崩强化+10	白银の砂1/夜想の蓝玉1/ 璃1
真空玉极	提升攻击范围	+20	虹色の砂2/大河の黄玉1/虹色の首饰り2
轻快玉极	提升攻击速度	+15	虹色の砂2/大河の黄玉1/黄金の牙2
连攻玉极	提升通常攻击威力	+15	虹色の砂2/大河の黄玉1/白银の贝壳2
强攻玉极	提升强攻击威力	+15	虹色の砂2/大河の黄玉1/虹色の首饰り2
动攻玉极	提升冲刺攻击威力	+15	虹色の砂2/大河の黄玉1/黄金の牙2
乱舞玉极	提升无双乱舞威力	+15	虹色の砂2/大河の黄玉1/白银の贝壳2
觉醒玉极	提升觉醒状态的攻击力	+15	虹色の砂2/大河の黄玉1/虹色の首饰り2

行动强化			
名称	效果	上升值	作成素材
连舞玉极	连击数越高威力越强	+15	虹色の砂2/大河の黄玉1/黄金の牙2
大喝玉极	偶尔让周围的敌人小硬直	大喝+20	仙界の白砂2/天空の宝玉2/古代の腕轮2
崩壁玉极	小硬直威力提升	崩强化+20	仙界の白砂2/古代の秘石2/幻の柱石2

其他			
名称	效果	上升值	作成素材
食事玉	击倒敌人时偶尔留下肉包	食变化+10	孔雀石1/琥珀1
饮料玉	击倒敌人时偶尔留下老酒	酒变化+10	孔雀石1/砂金1
幸运玉	击倒敌人时留下战利品的概率提升	幸运+10	小灵石1/翡翠1
武勋玉	提升从敌人身上得到的武勋值	武勋增+6	灼热の砂1/白水晶1
富豪玉	每攻击一次都会增加报酬金	金增加+6	灼热の砂1/白水晶1
食事玉改	击倒敌人时偶尔留下肉包	食变化+15	夜想の蓝玉1/大理石1/　璃1
饮料玉改	击倒敌人时偶尔留下老酒	酒变化+12	夜想の蓝玉1/大理石1/象牙1
幸运玉改	击倒敌人时留下战利品的概率提升	幸运+15	夜想の蓝玉1/大理石1/象牙1
调教玉	让动物迅速逃走	兽逃走+20	夜想の蓝玉1/大理石1/紫水晶1
武勋玉改	提升从敌人身上得到的武勋值	武勋增+12	夜想の蓝玉1/大理石1/紫水晶1
富豪玉改	每攻击一次都会增加报酬金	金增加+12	夜想の蓝玉1/大理石1/紫水晶1
食事玉极	击倒敌人时偶尔留下肉包	食变化+20	天空の宝玉2/古代の秘石2/幻の柱石2/古代の水晶1
饮料玉极	击倒敌人时偶尔留下老酒	酒变化+16	天空の宝玉2/古代の秘石2/仙界の合金2/古代の水晶1
幸运玉极	击倒敌人时留下战利品的概率提升	幸运+20	天空の宝玉2/古代の秘石2/仙界の合金2/天の秘宝1
武勋玉极	提升从敌人身上得到的武勋值	武勋增+20	仙界の白砂2/古代の秘石2/古代の水晶2
富豪玉极	每攻击一次都会增加报酬金	金增加+20	仙界の白砂2/古代の秘石2/古代の水晶2

资料篇——消耗道具资料一览

无双系列中加入在战场上使用的消耗物品这个概念是从Wii版的《战国无双KATANA》中登场的。在战前准备中先预备好要在战场上使用的物品，然后在战斗中按L键+方向键就能选择使用。最多只能带5种消耗物品上战场，每种物品也有数量限制。分为回复、强化、即效、投掷、设置5大类，回复类最重要，有主要是以回复体力槽、觉醒槽和异常状态为主。强化类则是在一定时间内加强各项能力。效果类能观察敌人弱点、立刻进入觉醒状态、延长战斗时间。投掷类则是带有各种特效的爆弹。设置类，就是陷阱和战场设施，有攻击敌人的，也有为自己回复或者创造有利作战环境。

回复类	
名称	效果
肉まん	体力200回复
巨大肉まん	体力400回复
豪华肉まん	体力中回复
点心	体力大幅回复

回复类	
名称	效果
大点心	体力超回复
水蜜桃	全员的体力槽回复
老酒	觉醒槽200回复
高级老酒	觉醒槽400回复
仙酒	觉醒槽中回复
于吉仙酒	觉醒槽大幅回复
南华仙酒	觉醒槽超回复
仙药	体力和觉醒槽300回复
神仙药	体力和觉醒槽中回复
净化丹	解除异常状态

强化类	
名称	效果
钢皮膏	一定时间不会受到地形伤害
总攻击铜锣	提升全员的攻击力
总防御太鼓	提升全员的防御力
总高速琵琶	提升全员的移动力
不倒铠	一定几率受到伤害不倒地

强化类	
名称	效果
不倒铠改	一定几率受到伤害不倒地
无病の丸药	一定时间内不会中异常状态
无病の丸药改	一定时间内不会中异常状态
高扬の丸药	一定时间觉醒槽不减
高扬の丸药改	一定时间觉醒槽不减
浮游环	一定时间变成浮游状态
浮游环改	一定时间变成浮游状态
流水衣	减少受到弓箭和弹药的攻击
流水衣改	减少受到弓箭和弹药的攻击
不贯胴卷	减少受到刀刃和枪棍的攻击
不贯胴卷改	减少受到刀刃和枪棍的攻击
杀阵の书	对弱小的敌人一击必杀
诸刃の手甲	体力越少攻击越高
连跳靴	跳跃回数增加1
连走靴	冲刺回数增加1

效果类	
名称	效果
心眼灯	探知附近敌人的弱点
目觉めの笛	全员变成觉醒状态
战场の松明	延长战斗限制时间

投掷类	
名称	效果
木弹石	发动木属性攻击让敌人中毒
火弹石	发动火属性攻击让敌人燃烧
土弹石	发动土属性攻击让敌人跳跃力下降
金弹石	发动金属性攻击让敌人晕眩
水弹石	发动水属性攻击让敌人冻结
阴弹石	发动阴属性攻击让敌人被封印
阳弹石	发动阳属性攻击让敌人被解放
爆裂木弹石	发动木属性攻击让敌人中毒
爆裂火弹石	发动火属性攻击让敌人燃烧

投掷类	
名称	效果
爆裂土弹石	发动土属性攻击让敌人跳跃力下降
爆裂金弹石	发动金属性攻击让敌人晕眩
爆裂水弹石	发动属性攻击让敌人冻结
爆裂阴弹石	发动阴属性攻击让敌人被封印
爆裂阳弹石	发动阳属性攻击让敌人被解放
不动石	一定时间让兵器停止攻击
爆裂不动石	一定时间让兵器停止攻击
金刚不动石	一定时间让兵器停止攻击
火柱石	发动火柱攻击敌人
火柱石改	发动大火柱攻击敌人
旋风石	发动龙卷风攻击敌人
旋风石改	发动大龙卷风攻击敌人
诱导爆裂石	发射跟踪弹攻击敌人
诱导爆裂石改	发射跟踪弹攻击敌人
金の卵	打倒的敌人留下金块

设置类	
名称	效果
爆炎坑	设置后一定时间将会爆炸
大爆炎坑	设置后一定时间将会爆炸
极上爆炎坑	设置后一定时间将会爆炸
活力坑	设置后一定时间体力回复
大活力坑	设置后一定时间体力回复
极上活力坑	设置后一定时间体力回复
停止坑	设置后一定时间让周围的兵器停止攻击
大停止坑	设置后一定时间让周围的兵器停止攻击
极上停止坑	设置后一定时间让周围的兵器停止攻击
气力坑	设置后一定时间持续觉醒
大气力坑	设置后一定时间持续觉醒
极上大气力坑	设置后一定时间持续觉醒
飞翔爆炎坑	设置后一定时间空中将会爆炸
飞翔大爆炎坑	设置后一定时间空中将会爆炸

心得篇——都市建设系统详解

都市也就是玩家的本阵，在这里可以购买和提升装备能力等等，而都市中的各种设施一共分为“卫兵”、“依赖揭示板”、“杂货店”、“锻冶屋”、“工房”、“学问所”、“交易所”、“仓库”和“转生祠”这9处。建设都市需要根据玩家手中的“武将卡”的多少来决定都市的发展，要想提升都市的等级，也需要各种素材才行。使用武将卡的话，都市的育成槽就会上升，攒满之后都市的等级就会提升一级。每



项设施的最高等级为5级，每升一级，设施中就会提供新的物品。武将卡片需要和都市里随机出现的武将对话，第一次与他们对话既可以获得该名武将的武将卡。随着玩家故事模式章程的推进，玩家所在的都市也会从楼桑村逐渐移动到长安。虽然都市转换了，但基本功能却没有改变。

学问所

不要以为锻造出最强武器后，就能在本作中所向披靡。当然最强武器的杀伤力确实很高，不过在对战最强之敌时，固然是最强武器也不是能一矛定乾坤的。本作战斗的核心系统其实是武幻。学问所就是制造武幻的地方，升第二级需要20点经验，素材：竹材×1、木绵布×1。升第三级需要100点经验，素材：桃材×1、绢织物×1。升第四级需要800点经验，素材：槛材×1、黄金の布×1。升第五级需要2500点经验，素材：黑檀材×2、虹色の布×1、君主の书×1。除了配信任务获得的特殊武幻之外，还有不死魂、背水怒涛改、鬼神铠等究极武幻。武幻的真正能力体现在搭配，单独的一个武幻效果不太明显，但搭配上其他武幻、战玉、武器和消耗道具就能显示其威力。

锻冶屋

锻冶屋是本作中提供武器的来源，每升一级就会多出两件武器供玩家选择，升到5级能锻造最高的5星武器。升第二级需要20点经验，素材：木绵布×1、麻纽×1。升第三级需要100点经验，素材：绢织物×1、绢丝×1。升第四级需要800点经验，素材：黄金の布×1、硬革纽×1。升第五级需要2500点经验，素材：虹色の布×2、金丝×1、虹色の短刃×1。弓可以说是本作中非常好用的武器之一，在很多战术中都能起到事倍功半的效果。

よろず屋

战场上使用的回复道具全部都要在这里购买，可以说这是战斗生存之根本。升第二级需要20点经验，素材：竹材×1、木绵布×1。升第三级需要100点经验，素材：桃材×1、绢织物×1。升第四级需要800点经验，素材：槛材×1、黄金の布×1。升第五级需要2500点经验，素材：黑檀材×2、虹色の布×1、虹茧×1。在装备武幻不死魂和鬼神铠以后，回复觉醒槽的酒类成了首选物品，只要觉醒槽不消耗完，玩家就是不死之身。

工房

游戏中生产战玉的地方，当工房达到最高等级时，会出现真·属性玉系列，其中木属性使敌人中毒扣血的效果相当明显，连舞玉极配合高连击数的杀伤效果也不错。升第二级需要20点经验，素材：麻纽×1、竹材×1。升第三级需要100点经验，素材：绢丝×1、桃材×1。升第四级需要800点经验，素材：硬革纽×1、槛材×1。升第五级需要2500点经验，素材：金丝×2、黑檀材×1、大河の黄玉×1。

仓库

这是玩家在游戏中的储物所，与仓库番对话就能存放素材和物品，等级高低直接影响仓库的容量。升第二级需要20点经验，素材：麻纽×1、竹材×1，储物上限是125个。升第三级需要100点经验，素材：绢丝×1、桃材×1，储物上限是150个。升第四级需要800点经验，素材：硬革纽×1、槛材×1，储物上限是175个。升第五级需要2500点经验，素材：金丝×2、黑檀材×1，储物上限将达到200个。

交易所

这里主要是换素材的地点，每次交换是有限制的，不能连续交换。而出现的交换素材也是随机出现的，不过有一个原则就是多数低等素材能换到少数高级素材。升第二级需要20点经验，素材：木绵布×1、麻纽×1。升第三级需要100点经验，素材：绢织物×1、绢丝×1。升第四级需要800点经验，素材：黄金の布×1、硬革纽×1。升第五级需要2500点经验，素材：虹色の布×2、金丝×1、黄水晶×1。

玩后感 一狼好歹自PS2时代开始就算是无双系列的忠实Fans，亲眼见证了光荣的没落以及系列的兴衰。本作虽然挂名为“无双系列”，但是实际上已经和传统的无双系列作品有着彻底的变，核心玩家玩起来肯定感觉到不适应。加入了大量的网游特色和联机要素，注定本作是光荣为了拓展玩家群而推出的一款试验性作品。推荐对无双系列不是太感兴趣的玩家可以试试，真饭切勿尝试。



游戏系统说明暨职业技能解析

本游戏采取组队制，玩家可以在工会中建立多个人物，组成4人的小队进行冒险。而冒险部分本身是标准的RPG，通过主线任务（ミッション）发展剧情，通过支线事件（サブイベント）和支线任务（クエスト）横向拓展。啊，稍微提一下，本次被全灭的话会读档重来而不是钱减半回家……多半是因为长期处在缺钱状态才这样设计的吧（爆）。游戏的菜单如下图，内容可以说一目了然，也没什么可解释的。



ITEM：本次可以携带100件道具，重要道具不计算在内。不过没有仓库，所以道具过多时，要选择丢弃的道具。

SKILL：使用或查看当前人物的技能。部分地图技能使用后，会在人物上方出现一个有效标志，不同技能有效期各异。

STATUS：查看人物的装备、能力、点数分配。在选择人物时按上可以点选队伍查看工会技能（后述）。

EQUIP：装备。除了首饰类(アクセサリー)，其他类型一样只能装一件。

CUSTOM：分配升级得到的技能点数(后述)。

PARTY：后排受到物理伤害减少但物理攻击也减半，这是常识了。

工会技能

在冒险中,只要完成任务或者推进剧情就可以得到各种工会特技，这些技能或可以拓展主角的行动范围,或可以给冒险带来种种福利。工会特技共有六类18项，详情分别如下。

高速旅法：在陆地上按住B键可以快速行动。做完序章的送货任务自然获得。

地图制作：可以在大地图上显示区域内详情（切换显示比例）。做完序章的召集同伴任务获得。

危机感知：右上角追加乱数指示计，可以看到大致何时遇敌。完成支线QUEST“憧れの

问答 江苏 龚林博 《怪物猎人》网络版在中国什么时候发行？编辑部内有几个人会玩？
男，20岁，江苏省启东市吕四港镇吕四中学高三，QQ448298316

ハントマン"。

南海操舵：可以让船驶入蓝绿色的海域，拿到船后在港町ゼザ购入（5000G）。

北海操舵：可以让船驶入深蓝色海域，联盟大会剧情后在港町ゼザ购入（5000G）。

高速操舵：按B提升船的移动速度，拿到船后在港町ゼザ购入（5000G）。

アイゾ言语：可以听/看懂アイゼン的古语（查看书籍或者与NPC对话用），到达爱染国之后完成支线QUEST"世界三大珍味を追え1"。

ルシエ言语：可以听/看懂ルシェ族的方言，到达兽耳帝国后完成支线QUEST"柔らかな毛玉を集めて！"

マレロ言语：可以听/看懂マレアイア群岛国的方言，到达女儿国后完成支线QUEST"苍き潮骚の思い出"。

购入交涉：买入价格打折10%，购入北海操舵后完成支线QUEST"祝！新装开店！"。

卖却交涉：卖出价格提高10%，到达爱染国后完成支线QUEST"俺の话をきいてくれ奖励"

里取引：可以在兽耳帝国的隐藏武器店购物，到达ニギリオの宿后从NPC处买到(5000G)。

矿石调查：可以发现迷宫中的矿物采集点，和下面的两个技能一起从学术都市购入。

植物调查：可以发现迷宫中的植物采集点。

遗迹调查：可以发现迷宫中的情报提供点。

轻级劳动：每日(以住宿算作一日终结）可以在资源点采取5次，剧情获得。

中级劳动：每日可以在资源点采取10次，清理兽耳帝国北メルライト的龙后和矿山内部的人对话习得。

重级劳动：每日可以在资源点采取15次，完成支线QUEST"冰雪の少女"（系列任务的一环）后和レン对话习得。

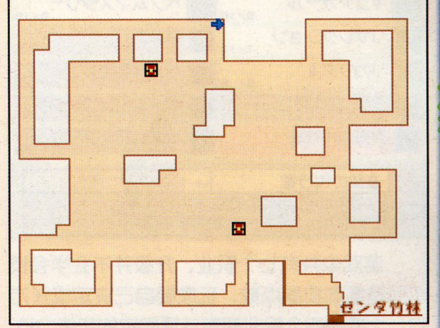
旅途小常识

◆世界沦陷之后可以看到地图上遍布了フロワロの花，物价也飞涨了——一个城镇被花包围得越严重，物价也就越高。地图上的花朵只要踩掉，短时间内是不会再生的（住宿之后有可能会有生长）。迷宫中的花离开版面再进来就会再生，只有将迷宫中的龙全部打倒（有时打倒BOSS就可以）才能清除花朵。

◆每到一个新地点，商店中就会有一部分新物品开启。战斗胜利并不能直接得到金钱，而是怪物掉落道具，拿去商店出售换钱。某些道具只要卖出一定数量就会在商店里追加新的道具，暂时不够数的则显示为"？？？"，点选即可看到缺乏何种材料。



◆大型的龙敌人在迷宫中游弋，如果在龙的附近发生战斗，下画面地图上的标志就会出现一个数字，一旦数字标示的回合内没有结束战斗，龙就会乱入战斗。不过如果龙的体型很大就不会发生这种事……



◆迷宫中分布着隐藏的"近路"哦，只要走进出口，就会出现提示"这里有风吹过"，调查附近的墙壁就可以找到近道，一般能够回到迷宫的入口处，不过就算是发现了近路地图上也不会有标识，而如果没有发现近路的话，就算调查出口也是进不去的，所以还是自己用心记住吧。

◆有时地图上会出现一些一下无法踩坏的花朵，在这个花朵上遇敌有可能遇到珍稀敌人"フロワロシード"，样子是包在水晶里的小龙。它的速度奇快但HP很少，只要爆EX就可以轻松打倒。它的经验值是变化的，大致是让参战角色的经验槽增长一半，后期会很爽，遇到的话不要错过。

◆战斗中爆EX的话，角色的能力会暂时性提高，技能的效果也会增强（甚至加倍），最重要的是能够在回合最初行动。不过回复EX的

攻略研究

道具非常稀少，主要还是靠在宿屋睡觉回复EX。对了，有个小技巧：EX逃跑能增加逃跑成功率……每位角色身上能够附加一种特殊状态和5个辅助效果（正面负面都算），再加的话新来的会覆盖最早的。由于敌人诸如能力下降一类的技巧也会占用空格，所以做强化的时候要考虑好变数，不要把格子占得太满。

◆后期经常会出现一些支线剧情，如果发现暂时无法触发剧情的话就去宿屋睡觉吧。游戏的时间按照在宿屋睡觉计算。在BOSS没有被打倒的迷宫中，经过一定天数，路上游弋的龙会复活，可以用来打素材。哪些地方尚未解放可以通过地图图标来判断，没有解放的迷宫会显示为一个红色方块。

职业和技能

游戏中共有七个职业，升级并不会学会技能而是得到技能点数，玩家要自己决定成长方向。大抵上每个职业都有三项固定的加能力技能，本身的特技则大致有三大系+其他一些技能，比如盗贼主要有剑系、弓系和生存技能系三大发展方向，公主则有圣声系、邪声系和鞭系列三个成长主线。高级的技能需要其他技能作为前置，至于具体需要什么前置可以点选查看。每一个人物初始时有3点技能点，建立人物时如果输入特殊的名字（玩迷你游戏在官网上获得，下列），可以让人物级别上限提高一级。每升一级可以得到1点技能点，如果是5的倍数（如15或者30级）则会得到2点，利用要有计划。技能加了之后无法自由更改，不过后期可以买到道具“忘却の海玉”，效果是级别下降5级，点数重置。

大家有注意到图中的“EX”技能吗？此类技能是角色特殊的必杀技，需要在战斗中发动EX才能使出（后述），这些技能一开始是没有开启的，需要玩家在游戏中逐步获得。EX必杀技没有成长，一次性话费3点即可习得，而且使用的时候不费MANA（魔力），请尽量活用。下表中省略所有职业都有的POW、SPD、INT成长。所有人物POW成长皆为2点/级，其余两项皆为1点/级。

战士（ファイター）

无论何时都是值得信赖的队友。只是本次经过了一些修正，MP变少了，总有MP不够用的感觉。不过多数时间只要用普通攻击就可以应付，倒也无所谓。剑系的招数丰富全面，比较灵活，而斧子的威力远高于同等水平的剑，技能则以一口气造成大伤害为主。

剑系技能一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
ソードマスタリー	10	装备剑时武器威力提升	—	LV7后2P
キーンエッジ	10	敌单体中损伤	ソードマスタリーLv1	LV7后2P
ラッシュエッジ	10	攻击对象及其相邻敌人中损伤	ソードマスタリーLv5	LV7后2P
ブラッドブレード	10	敌单体小损伤+出血	ソードマスタリーLv3	LV7后2P
アタックキル	10	敌单体小损伤+攻击力下降	ソードマスタリーLv3	LV7后2P
ファングブレード	10	オフェンシブ状态可用，敌单体中损伤+麻痹	ソードマスタリーLv5、オフェンシブスイッチLv3	LV7后2P
エレメントフォロア	10	デフェンシブ状态可用,队友使用属性攻击时追斩	ソードマスタリーLv5、デフェンシブスイッチLv3	LV7后2P
グランドバスター	10	敌全体中损伤	ソードマスタリーLv8	LV7后2P
ヘキサスパイク	1	EX技，敌单体多次攻击，特大损伤	ソードマスタリーLv10	3P

斧系技能一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
アクスマスタリー	10	装备斧时武器威力上升	—	LV7后2P
パワークラッシュ	10	敌单体大损伤	アクスマスタリーLv1	LV7后2P
バランスキル	10	敌单体小损伤+状态异常耐性下降	アクスマスタリーLv3	LV7后2P

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
ディフェンドキル	10	敌单体小损伤+防御力下降	アクスマスタリ—Lv3	LV7后2P
スタンバッシュ	10	敌单体中损伤+昏厥	アクスマスタリ—Lv5	LV7后2P
シールドアクス	10	デイフエンシブ状态可用，自己受伤减轻。	アクスマスタリ—Lv5、デフエンシブスイッチLv3	LV7后2P
アローフォロア	10	オフエンシブ状态可用，敌单体大损伤	アクスマスタリ—Lv5、オフエンシブスイッチLv3	LV7后2P
パージ	10	体力在一定比例以下的敌人一击必杀	アクスマスタリ—Lv8	LV7后2P
タイダルウエイブ	1	EX技，敌单体特大损伤+封技	アクスマスタリ—Lv10	3P

其他技能一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
ダブルアタック	10	自动技，通常攻击低概率两次攻击	ソードマスタリ—Lv5、アクスマスタリ—Lv5	LV7后2P
オフエンシブスイッチ	5	攻击力上升+オフエンス状态	—	LV1・2P，之后1P
デフエンシブスイッチ	5	防御力上升+デイフエンス状态	—	LV1・2P，之后1P
マックシングコール	1	EX技，我方全员最大HP上升。	—	3P
ベルセルク	5	攻击力UP大+自身出血状态	POWボーナスLv3	1P
エンドルフイン	5	自身异常状态回复	INTボーナスLv3	1P
ジエノサイドタスク	5	我方全员无法操控+攻击力大上升	POWボーナスLv3、SPDボーナスLv3	1P
キリングリアクト	1	攻击干掉敌人回合末额外行动一次	SPDボーナスLv1	2P
ミートイーター	1	吃肉类道具提高能力，住宿则效果消失。	INTボーナスLv1	3P

职业心得

剑路线的アタックキル和配合魔法师的属性追斩エレメントフォロア非常厉害。吃肉投点少，回报特很不错。一般杂兵用普攻，所以低概率二次攻击也可以加。斧路线的パージ威力十分突出，不过即死效果指望不上。ベルセルク如果出血状态被治好或被覆盖就失效了，所以还是先加武器精通或者POW好了……

刺客（ローグ）

传统的高速度型选手，自然比起其他物理职业略微脆一些。不但会使用方便的生存术技能，更有剑和弓两种武器选择，能够对敌人施加种种干扰技能，虽然武器装备有限，但通过技能也可以让火力达到相当的高度，无论和谁搭配都很合适的职业。要注意同是剑系，长剑和短剑是不一样的，某些技能对长剑没有效果。

短剑技能一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
ソードマスタリー	10	装备剑时武器威力上升	—	LV7后2P
タランテラ	10	敌单体小伤害+麻痹	ソードマスタリ—Lv1	LV7后2P
スコルピオ	10	敌单体小伤害+毒	ソードマスタリ—Lv3	LV7后2P
ヴァンパイア	10	敌单体小伤害+HP回复,敌出血时回复量加倍	ソードマスタリ—Lv3	LV7后2P
ダガーフエテイッシュ	10	装备短剑时，攻击力上升	ソードマスタリ—Lv5	LV7后2P
ソードトラップ	5	受到伤害时高威力反还	ソードマスタリ—Lv5 POWボーナスLv5	LV1・2P，之后1P
マスクドペイン	5	附加痛觉破坏状态，持续5回合	ソードマスタリ—Lv8	LV1・2P，之后1P
トリプルキス	10	痛觉累积3级以上的敌人大伤害	マスクドペインLv3	LV7后2P
恍惚のキス	1	EX技，痛觉累计5以上的敌人巨大伤害	—	3P

弓系技能一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
ショットマスタリー	10	装备弓时候武器威力上升	—	LV7后2P
シーカー	1	回复弓的命中率	ショットマスタリ—Lv1	1P
スリープショット	10	敌单体小损伤+睡眠	ショットマスタリ—Lv3	LV7后2P
パニックショット	10	敌单体小损伤+混乱	ショットマスタリ—Lv3	LV7后2P

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
ヘッドショット	10	敌单体中损伤+即死	ショットマスタリ—Lv5	LV7后2P
ソニックショット	5	受到伤害时高威力返还	ショットマスタリ—Lv5	LV1・2P，之后1P
デュアルショット	5	敌单体小损伤×2	ショットマスタリ—Lv8	LV1・2P，之后1P
フォーリングスター	1	Ex技，敌单体三回合后巨大损伤	ショットマスタリ—Lv10	3P

生存技一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
フットワークマスタリ	10	生存系技能习得前置	—	LV7后2P
サンドキック	10	敌单体高确率盲目	フットワークマスタリLv3	LV7后2P
リプレイスファースト	5	选择对象回合最初行动	フットワークマスタリLv3、SPDボーナスLv3	1P
エスケイプスタンス	5	逃走率上升，逃走失败被攻击伤害下降	フットワークマスタリLv5	1P
ハイディング	5	降低被攻击概率+进入潜行状态	フットワークマスタリLv8	LV1・2P，之后1P
サクリファイス		我方全回复+敌全巨大伤害，角色抹消	—	3P

其他技一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
キラーズアトラクト	5	地图遇敌率上升	—	1P
ローグズアイ	10	战斗后直接得到金钱	INTボーナスLv5	LV7后2P
行往坐卧	10	队伍中有侍时攻击力上升	POWボーナスLv3、INTボーナスLv3	LV7后2P
トリックリアクト	1	潜行状态会心一击成功或反击发动回合末再动	SPDボーナスLv5	2P

职业心得

如果和侍搭配的话一定要把行住坐卧升到10，效果极为突出。剑路线后期的主要输出源是痛觉斩，前期则可以升吸血剑或者随意一个状态剑，吸血剑的威力和特效都很杰出，毒在中早期消费少，威力猛，也相当不错。弓路线异常状态不好，而且弓的命中会随着攻击次数降低，但二连射和即死箭的威力和效果都非常好，还可以配合斧战士。两个陷阱伤害都依存于自己受伤，不建议加。生存技的潜伏+再动前置点数非常高，使用起来也不稳定，但如果能连续使出效果很好（如果武器有特效就更好了）。协助队友先动可以让医生提前行动，点1点没错。

侍（サムライ）

略微难以驾驭的职业，因为本身虽然拥有号称最强的火力，但无论是哪种成长路线都会遇到一定的瓶颈。想要实际发挥武士的威力，就一定要与其他成员配合才可以。而与什么成员配合也就决定了武士的发展方向。还有一点要注意，武士刀（カタナ）和剑是不同的，拿普通剑的场合攻击力无法得到カタナマスタリ—的加成。

此外还有一点需要注意，武士的攻击力很大程度依存于武器，除非走无手线，否则攻击力其实并没有想象中高。到拿到最终武器“星眼”之前，无手构的输出还略高一点（当然比较难以驾御），要谨记与队友配合。

斩马式技能一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
斩马スイッチ	5	攻击力上升+斩马式状态	カタナマスタリ—Lv3	LV1・2P，之后1P
纵一文字	10	敌单体中损伤	斩马スイッチLv1	LV7以上2P
雷磊	10	敌单体雷属性攻击	斩马スイッチLv3	LV7以上2P
轰	10	敌单体特大损害+昏厥，自身3回合无手式	斩马スイッチLv4	LV7以上2P
逆刃打ち	10	敌单体小损伤+睡眠	斩马スイッチLv5	LV7以上2P
双つ燕	1	Ex技，敌单体四连击+高概率出血	—	3P

居合式技能一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
居合スイッチ	5	速度上升+居合式状态	カタナマスタリ—Lv3	LV1・2P，之后1P
先手断ち	10	回合最速攻击，敌单体中损伤	居合スイッチLv1	LV7以上2P

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
吹雪	10	敌单体冰属性损伤	居合スイッチLv3	LV7以上2P
绝刃打ち	10	敌单体中损伤+封技	居合スイッチLv4	LV7以上2P
首落	10	敌单体中损伤+即死	居合スイッチLv5	LV7以上2P
六尺首落	1	EX技，敌全体大损伤+即死	居合スイッチLv5	3P

无手式技能一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
无手スイッチ	10	通常攻击低概率即死+无手式状态	—	LV1・2P，之后1P
铠通し	10	敌单体中损伤	POWボーナスLv1	LV7以上2P
明王	10	敌单体火属性损伤	无手スイッチLv3	LV7以上2P
斩击云身	5	敌斩属性攻击无效，敌大损伤+即死	无手スイッチLv5	LV1・2P，之后1P
坏击云身	5	敌坏属性攻击无效，敌大损伤+即死	无手スイッチLv5	LV1・2P，之后1P
突击云身	5	敌突属性攻击无效，敌大损伤+即死	无手スイッチLv5	LV1・2P，之后1P
阿修罗	1	Ex敌单体特大损伤+昏厥	—	3P

其他技能一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
カタナマスタリー	10	装备武士刀时武器威力上升	—	LV7以上2P
炼丹	5	战斗中使用，自身HP中回复	INTボーナスLv3	LV1・2P，之后1P
贯挂け	10	敌单体中损伤	カタナマスタリーLv1	LV7以上2P
狮子奋迅の攻め	5	随回合经过提升攻击力	POWボーナスLv5	LV1・2P，之后1P
彻头彻尾の守り	5	随回合经过提升防御力	POWボーナスLv5	LV1・2P，之后1P
无双スイッチ	1	全式技能可用，HP低于90%解除	斩马スイッチLv5、无手スイッチLv5、居合スイッチLv5	3P
刃下のリアクト	1	受到超过满血一半伤害，回合结束时再行动	SPDボーナスLv5	2P
鬼の形相	5	我方队伍平均级以下的敌人出现概率降低	POWボーナスLv1、INTボーナスLv1	1P

职业心得

斩马重攻击，轻特效，居合重灵活性，威力略逊，无手主要用来打反击，平时要用铠通来维持伤害，总觉得MN有些紧张。不过在相当长的一段时间里没有好武刀，所以无手也未尝不可。鬼的形象可以让旅途变轻松。这里点几个不是很好用的：双つ燕，EX技威力不如爆了EX的纵一文字；首落：即死对龙无效的情况很多；狮子奋迅：起效慢,占用格子；无双构：血少会解不说，没有加攻加速非常不爽。

骑士（ナイト）

以丰富多彩的防御技能和重装备著称的铁壁职业，相对来说攻击方面难看一些。队伍中有骑士时安全很有保障，只要其他队友能够构筑强大的火力就算是强大的队伍，但由于对装备比较依靠，所以中期没有好盾和好剑时不太出彩，是初期强大，中期平庸，末期再焕发光彩的职业。

骑士是唯一一个拥有减少损害地形伤害的职业，同时也会回复，可以用来辅助回复。

盾技一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
シールドマスタリー	10	装备盾时防具威力上升	—	LV7以上2P
フロントシルド	10	前排损害减轻	シールドマスタリーLV3	LV7以上2P
バックシルド	10	后排损害减轻	シールドマスタリーLV3	LV7以上2P
ファイアブレイク	10	全员火属性伤害大减	シールドマスタリーLV5	LV7以上2P
フリーズブレイク	10	全员冰属性伤害大减	シールドマスタリーLV5	LV7以上2P
ショックブレイク	10	全员雷属性伤害大减	シールドマスタリーLV5	LV7以上2P
シルドパニッシュ	10	敌单体大损伤+昏厥	シールドマスタリーLV8、POWボーナスLV3	LV7以上2P
アルテマガード	1	Ex技，全员全属性防御力上升	シールドマスタリーLV10	3P

攻略研究

护身技一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
ガードマスタリー	10	防御技巧效果提升	—	LV7以上2P
パリング	5	自身受到物理攻击一定概率无效	ガードマスタリー—LV3	1P
マナパリング	5	自身受到魔法攻击一定概率无效	ガードマスタリー—LV3	1P
シリアスハート	10	自身全属性防御力上升	ガードマスタリー—Lv5	LV7以上2P
ディフェンスシフト	10	全员物理防御力上升	ガードマスタリー—Lv5、シリアスハートLv3	LV7以上2P
ガーディアン	10	保护HP50%以下的同伴	ガードマスタリー—Lv5、骑士道マスタリー—3	LV7以上2P
防御体术	10	自动技，受到物理伤害一定概率半减	ガードマスタリー—Lv5、POWボーナスLv5	LV7以上2P
タフネスハート	10	自身最大HP上升	ガードマスタリー—Lv8	LV7以上2P
アルテマパリング	1	Ex技，自身完全无敌	ガードマスタリー—LV10	3P

骑士道一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
骑士道マスタリー	10	骑士道技能威力上升	—	LV7以上2P
ナイトブレード	10	敌单体小损伤	骑士道マスタリー—Lv1	LV7以上2P
セイブザクイーン	1	攻击公主指定的敌人，威力2倍	骑士道マスタリー—Lv3	3P
挑发	5	吸引敌单体火力	骑士道マスタリー—Lv5	LV1・2P，之后1P
骑士の愤怒	5	队伍中有死者时敌全员大损伤（1人3倍，2人以上5倍）	骑士道マスタリー—Lv8	LV1・2P，之后1P
クレンチング	5	一定概率HP为0不死	骑士道マスタリー—Lv8	LV1?2P，之后1P

其他技能一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
キュア	10	我方单体HP小回复	INTボーナスLV1	LV7以上2P
キュアII	10	我方单体HP大回复	INTボーナスLV5	LV7以上2P
ウォークセーフ	5	踩到花的损害降低	INTボーナスLV3	1P
ガードリアクト	1	防御敌人攻击时回合结束额外行动	SPDボーナスLv5	2P

职业心得

事实上游戏的多数时间并不需要一位完全防守的角色，但圣骑士在攻击方面确实乏善可陈。就防御面来说首推ディフェンスシフト，挑发+防御配合再动也很有效。当然作为招牌技能，保护血少同伴是不能不提的，其他的大家可以自便（反正怎么都很结实）。攻击方面最彪悍的是骑士之怒，队伍里有两个死人的话可谓摧枯拉朽，相反和公主配合的剑不怎么好用。速度慢，点数紧张的圣骑士最好不要发展攻击了吧。

魔法师（メイジ）

在初期就有着压倒性火力的职业，加点比较单纯也容易上手。本次比起《世界树》系列，魔法师的MN消耗全面降低，所以续战能力得到了很大提高，全体魔法用来一扫杂兵敌可谓旅途利器。缺点自然是脆，动作慢。后期略显输出手段单调平稳，还好有一定爆发力。

后期随着敌人变强和魔法接近满级，对平时的较强敌人时可能会略有力不足的感觉，所以需要多走几个属性的路线，用针对弱点的攻击弥补技能威力的不足。

火属性技一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
フレイムマスタリー	5	火属性威力上升	—	1P，2P(Lv5)
フレイム	5	敌单体火属性损伤	フレイムマスタリー—Lv1	1P，2P(Lv5)
ヴォルケイノ	5	敌全体火属性损伤	フレイムマスタリー—Lv3、フレイムLv3	1P，2P(Lv5)
フレイムヴェイル	5	攻击的敌人受到炎属性还击	フレイムマスタリー—Lv3	1P，2P(Lv5)
炼狱の创造	1	Ex技，敌全体特大损伤	フレイムマスタリー—Lv5、フレイムLv5、ヴォルケイノLv5	3P

冰属性技一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
フリーズマスタリー	5	冰属性威力上升	—	1P，2P(Lv5)
フリーズ	5	敌单体冰属性损伤	フリーズマスタリー—Lv1	1P，2P(Lv5)
ブリザード	5	敌全体冰属性损伤	フリーズマスタリー—Lv3、フリーズLv3	1P，2P(Lv5)
フリーズヴェイル	5	攻击的敌人受到冰属性还击	フリーズマスタリー—Lv3	1P，2P(Lv5)
绝零の创造	1	Ex技，敌全体特大损伤	フリーズマスタリー—Lv5、フリーズLv5、ブリザードLv5	3P

电属性技一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
ショックマスタリー	5	雷属性威力上升	—	1P，2P(Lv5)
ショック	5	敌单体雷属性损伤	ショックマスタリー—Lv1	1P，2P(Lv5)
ボルトストーム	5	敌全体雷属性损伤	ショックマスタリー—Lv3、ショックLv3	1P，2P(Lv5)
ショックヴェイル	5	攻击的敌人受到雷属性还击	ショックマスタリー—Lv3	1P，2P(Lv5)
神鸣の创造	1	Ex技，敌全体特大损伤	ショックマスタリー—Lv5、ショックLv5、ボルトストームLv5	3P

玛娜魔法一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
マナマスタリー	5	玛娜魔法威力上升	—	1P，2P(Lv5)
マナバレット	5	敌单体无属性损伤	マナマスタリー—Lv1	1P，2P(Lv5)
ヘヴンズプレス	5	敌全体无属性损伤	マナマスタリー—Lv3、マナバレットLv3	1P，2P(Lv5)
ヒーリングマナ	1	自身MANA回复3	マナマスタリー—Lv4	3P
メイジズコンセント	1	下次使用魔法威力2.2倍	マナマスタリー—Lv5	5p

行星术一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
プラネットマスタリー	5	ジエンドオブワールド威力上升	—	1P
ポータルジャンプ	5	地图可用，转移到上次使用的传送点	プラネットマスタリー—Lv1	LV1·2P，之后1P
イグジット	5	迷宫可用，转移到入口处	プラネットマスタリー—Lv3	LV1·2P，之后1P
シールドクラフト	10	造出承受自身伤害的盾（有血量）	プラネットマスタリー—Lv4	LV7以上2P
ジエンドオブワールド	1	Ex技，敌全体特大损害+封技	プラネットマスタリー—Lv5、マナバレットLv5、ヘヴンズプレスLv5	3P

其他技一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
药学	5	自身使用道具效果强化	INTボーナスLv3	1P
鉴定学	5	战斗后落物率上升	INTボーナスLv5	1P

职业心得

上来直奔无属性全体魔法1点而去吧。一来初期敌人比较吃魔法，威力平庸的缺点不明显，二来走这个路线能最快升出神技メイジズコンセント，先蓄力，爆EX用魔法，如此威猛火力绝对是性王牌攻击手段。回魔量太少，不加了。INT要及早加满，级别稍高一些，INT9和INT10打一个敌人有时能差出将近100伤害。药学只在战斗中有用，加满后自己吃药的药效能够达到两倍，用来吃全体恢复药或者回魔水比较好。

医者（ヒーラー）

毫无疑问的回复役，虽然不带也可以，但旅途无疑会非常艰苦，就算是冲着只有本职业有的复活和状态回复也要带一位。不但有HP、状态回复技，中盘能够成型的MANA回复更是超优秀，能够极大程度提高队伍持久力，防偷袭和降低遇敌率也让人十分舒心。只是点数紧张，要注意分配。

医者的毒虽然不起眼，但其实是对单独强敌时的厉害武器，后期甚至可以专门练毒属性的医生来负责输出。

攻略研究

回复技一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
回复マスタリー	10	回复量和出手速度上升	—	LV7以上2P
キュア	10	我方单体HP小回复	回复マスタリーLv1	LV7以上2P
キュアII	10	我方单体HP大回复	回复マスタリーLv5	LV7以上2P
リカヴァI	5	我方单体盲目、睡眠、麻痹、毒回复	回复マスタリーLv3	1P
リザレクション	10	我方单体复活(HP量为级别×10%)	リカヴァI Lv5、リカヴァII Lv5	LV7以上2P
キュアオール	10	我方全体HP中回复	回复マスタリーLv8、キュアII Lv5	LV7以上2P
リカヴァII	5	我方单体恐怖、诅咒、混乱、石化回复	回复マスタリーLv5	1P
クラフトマナ	5	我方全体MN小回复	回复マスタリーLv10、INTボーナスLv5	LV1・2P,之后1P
奇迹の代行者	1	Ex技，我方全体复活+HP回复+状态回复	リザレクションLv5	3P

毒魔法一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
ベノムマスタリー	10	毒魔法出手速度和毒伤害增加	—	LV7以上2P
ベノム	10	敌单体高概率毒状态	ベノムマスタリーLv1	LV7以上2P
ベノムミスト	10	敌全体高概率毒状态	ベノムマスタリーLv3、ベノムLv3	LV7以上2P
ベノムインフェクタ	5	攻击的敌人高概率状态	ベノムマスタリーLv5	1P
ベノムアンプリフ	5	毒持续时间增加，毒威力每回合×1.3	ベノムマスタリーLv8、ベノムLv5	LV1・2P,之后1P

玛娜魔法一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
マナマスタリー	10	玛娜魔法出手速度上升	—	LV7以上2P
レジストエレメント	10	我方单体属性防御力上升	マナマスタリーLv3	LV7以上2P
ヒーラーズコンセント	5	下次使用リカヴァ或リザレクション时全体效果	マナマスタリーLv5	LV1・2，之后1P
ライフサルベージョン	10	对象一定概率HP为0时生存	マナマスタリーLv5、リザレクションLv3	LV7以上2P
ヒーリングマナ	1	自身MANA回复3	マナマスタリーLv8	3P

杖术一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
スイングクラッシュ	10	敌单体中损伤	POWボーナスLv5	LV7以上2P
アースブレイカー	1	EX技，敌单体巨大损伤	POWボーナスLv10	3P

其他技一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
解剖学・小	10	自动技，对小动物会心率上升	INTボーナスLv1	LV7以上2P
解剖学・大	10	自动技，对大动物会心率上升	INTボーナスLv3	LV7以上2P
敌感知	10	被偷袭时一定概率敌偷袭无效	SPDボーナスLv1、INTボーナスLv1	LV7以上2P
デッドマンズリアクト	1	有队友死亡的话回合结束时额外行动	SPDボーナスLv5	2P
グレイトワーカー	5	增加采取回数	POWボーナスLv3	1P
インビジビリティ	10	降低地图遇敌率	INTボーナスLv3、敌感知Lv1	LV7以上2P

职业心得

点数紧张，初期就别玩毒了。大回复满级可以让消耗变成5，要加就加满。全回复性价比不高，要加就一口气到7左右。状态回复非常重要，而且是复活前置，复活初期点出一点，以后有机会再说。中期必加的好技能クラフトマナ，加满后全员（含自己）回复7却只消耗5。降低遇敌率好用，但点数太紧张了。回复精通关系到魔法出手速度，有空就加满。

公主（プリンセス）

可塑性非常好的职业，和任何队伍都可以融洽搭配。拥有非常实用全员强化技，全体状态异常技也非常丰富。虽是辅助单位，但借助鞭系技巧一样可以提供输出，所谓的万金油就是她了。缺点是点数太过紧张，一不小心就会加出个四不像来，要做好洗点的准备。此外，作为前卫系攻击力略不足，作为辅助系MP稍逊恐怕也是万金油的通病吧……

圣歌技能一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
ノーブルマスタリー	10	圣歌出手速度和效果上升	—	LV7以上2P
灼热の韵	10	我方全体攻击力上升	ノーブルマスタリーLv1	LV7以上2P
坚牢の韵	10	我方全体防御力上升	ノーブルマスタリーLv1	LV7以上2P
细波の子守歌	5	我方单体睡眠状态，其间HP、MN回复	ノーブルマスタリーLv3	1P
风と木の诗	10	每回合结束时我方全体HP回复	ノーブルマスタリーLv5	LV7以上2P
月明かりの诗	10	每回合结束时我方全体MN回复	ノーブルマスタリーLv10	LV7以上2P
アンゼリカケージ	1	Ex技，敌我双方魔法效果全部增强3回合	—	3P

邪声技能一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
フィアーマスタリー	10	邪声的出手速度和效果上升		LV7以上2P
绝叫金切り	10	敌全体昏厥	フィアーマスタリーLv1	LV7以上2P
昏倒の诱い	10	敌全体睡眠	フィアーマスタリーLv3	LV7以上2P
乱心の诱い	10	敌全体混乱	フィアーマスタリーLv3	LV7以上2P
报复の诱い	10	敌全体诅咒	フィアーマスタリーLv5	LV7以上2P
落叶金切り	10	敌全体出血	フィアーマスタリーLv8	LV7以上2P
デモニックケージ	1	Ex技，敌我双方魔法效果全部减小3回合	—	3P

鞭系技能一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
调教マスタリー	10	调教术威力上升	—	LV7以上2P
调教鞭打	10	敌单体小损伤+恐怖	调教マスタリーLv1	LV7以上2P
咎罚鞭打	10	敌单体受到出招者自身HP损伤一定比例的伤害	调教マスタリーLv3、フィアーマスタリーLv3、调教鞭打Lv3	LV7以上2P

LV7以上2P

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
リクエスト『自决』	5	对恐怖状态敌人下令攻击自身	调教マスタリーLv3	LV1・2P，之后1P
リクエスト『离反』	5	对恐怖状态敌人下令攻击同伴	调教マスタリーLv5	LV1・2P，之后1P
リクエスト『守护』	5	对恐怖状态敌人下令代为承受伤害	调教マスタリーLv8	LV1・2P，之后1P
ナインテール	1	Ex技，敌单体大伤害+高概率恐怖	调教鞭打Lv10	3P

其他技能一览

名称	MAX LV	效果	前置	升级SP
挑发	5	吸引敌人单体攻击火力	ノーブルマスタリーLv1	LV1・2P，之后1P
プリンセスオーダー	5	敌单体指定状态（配合骑士）	ノーブルマスタリーLv5	LV1・2P，之后1P
プリンセスリアクト	1	本回合如有其他成员额外行动则额外行动	SPDボーナスLv5	2P
キュア	10	我方单体HP小回复	INTボーナスLv1	LV7以上2P
キュアII	10	我方单体HP大回复	INTボーナスLv5	LV7以上2P
女王の教え	5	取得经验值上升	INTボーナスLv8	LV1・2P，之后1P

职业心得

除非专门配鞭打，否则圣歌一定要加，加攻和加防都是从头用到尾的好技，自动回血初期到中期十分威猛，回蓝歌则是和医者回魔并称两大持久战神器的技能，LV10时只要用过一次，每回合全员回复5。比较特殊的一点是，比起其他技能的循序渐进，公主的圣声和邪声通常是平时加点不明显，在5、8等级别性能出现显著增长，所以要加就持之以恒，点个几点就半途而废是没有性价比的。初期可以适当点加血技能，对应医生法力不够的情况。邪声系后期出场机会不高，初期全体催眠够出又好用还是不错的。想升鞭打系的公主势必要放弃许多东西，因为公主基础差，所以要通过鞭精通、调教鞭打和POW来弥补，其他的就很难再加了。由于公主太万能了，所以不知道与怎样的队伍搭配，果然还是要具体情况具体分析。

剧情流程攻略暨要点解析

序章　平和的终结

和常见的设定一样，游戏的舞台是一块宽广而和平的，名为伊甸的大陆；当然，这里自然也有着形形色色的冒险者和管理冒险者的工会；自然，主角是一位对未来充满憧憬的少年——呃，还是打住吧，这种没营养的设定。

话说这一日，カザン共和国领内，一位冒险者来到了冒险者工会，于是又一段旅程展开了。当然，这家伙绝对想不到2小时流程后她的遭遇……

游戏正式开始后，继续在集会中进行编成，组成一支四人队伍。虽然组合方面比较自由，但组队也有几个原则：首先是一定要带上HEALER（药师），虽然其他许多单位也有回复技，但状态回复、复活等技巧可是HEALER独有的，而且这些技能要求点数较高，如果前期没有培养的话，临时组织队伍煞是费周折。其次是一定要分配好前、后比例，有些玩家喜欢法师，只有一个肉盾型单位顶在前面，后面全是魔法和辅助单位，如果不慎让前卫职业死去,那其他人都会被推上前线，十分危险。最后，虽然初期还不明显，但应该尽量将队伍的输出手段多样化，如果输出手段单一（比如只会用物理攻击或者魔法），碰到免疫或者抵抗该攻击的敌人就会非常头疼。



→王者之剑的任务需要从右侧出口出去才能触发，有点难找。

组织好队伍后一出门,就可以看到城镇里有三位居民需要帮助（左下方民宅中的少女、右侧出口附近的运输队和冒险协会门口的リタ,分别和他们对话，就可以触发自己的第一批任务了。触发任务后，大家来到冒险工会接下第一批任务：ギルド始めました！、旅立つ者に祈りを、运び屋ギルドは今日も行く。在城中整理好装备（其实也没什么可整理的，一人买件防具，把点数分配一下就行了）后分别与三位委托人对话了解任务详情，然后就可以出发了。

本游戏的任务有些麻烦：首先要与特定的NPC对话触发任务，之后去工会受领，然后再去与NPC接洽。达成目标后也要先向委托人报信，确认后再去工会领赏。大部分任务都需要玩家自己找到相应NPC触发，所以记得每到一个地方就探索一下。部分任务要剧情推进到一定阶段才能触发。



←从家乡左侧门口一直向上，有一个抽奖游戏可以玩。

出了门，照例在门口打打杂兵练练级，一来是为了增强实力，二来，少女委托的“木の实”正是从大地图上的マスクナッツ这种敌人身上掉落。本作和《世界树》一样，战斗并不能直接得到金钱，而是要把敌人掉落的物品卖掉才有钱拿。级别提高之后，就可以去カザン下方的大树处和北面的ロラッカ山洞中找到两位冒险者，这样就可以向リタ交差，得到地图绘制技能了。几趟下来，回去打点行装准备走远路吧——第三个任务的目的地是遥远的ミロス城。出了カザン向东过桥，然后一路向东，ミロス城在东面靠近海岸的平原上。到达之后，去城内的“迷路庭院”左侧找到收信人（一位骑士），之后就再走回去吧……是不是已经走烦了呢?没关系，运输队的大叔会教给你“高速旅法”，以后就可以按住B键快跑了。

除了ミロス，东侧大陆上还有几个地方，分别是过桥后北侧山脉上的名もなき小洞、地图上显示红色的ロラツカ森林（有花覆盖，走近天色就会变暗）、东侧大陆右上角山坳处的大树。ミロス城南侧有“大树の迷宫”，大树的迷宫西侧山脉上则有山道（比较不显眼，走近后会出现提示）。这些地方的敌人都较强，但经验并没多很多，玩家不必刻意打强敌练级。此外，第一次到达ミロス城是无法触发这里的任务的，所以也不必瞎转了。



→即使是没有红标志的地方也有可能潜伏着一些龙。

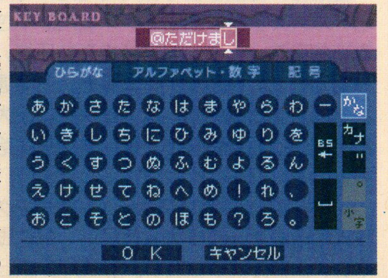
所有任务完成后进入カザン，主角发现居民们在议论关于讨伐猛兽的事情，打听之下才知道原来最近无名洞窟中出现了猛兽，大统领正在召集冒险者讨伐。当然主角们不能错过机会，赶快去接任务吧（这里的任务并非是支线クエスト，而是剧情主线ミッション）。

听完战前动员，主角一行来到名もなき小洞，这里敌人较强，但也会掉落一些珍贵素材，在深处的BOSS之前有一口井（恢复点），可以好好利用。回复后走到深处与第一个BOSS大熊对战。

BOSS战vs猛る野兽：敌人的血在现阶段来说多得不像话，但攻击方面比较单一，威胁不大。建议我方进行防御方面的强化（如公主的歌或者骑士的防卫），之后以拿手的手段猛攻即可（魔法、毒等都是很有效的）。这里算是个对玩家的检验，如果在这里就倒下，还是检讨一下自己的队伍构成吧。

终于打翻了BOSS，主角一行也累得够呛，还好大统领一行及时来到，他吩咐主角们回去休息，自己则留下继续调查，主角们回城自然受到了英雄般的礼遇，好好休息一下吧。翌日，主角来到去大统领府接受接见。在表彰主角的同时，大统领也表示此次的野兽发狂事有蹊跷，希望主角去ミロス城向ミロス的女王知会一下，主角一行欣然前往（接受ミッション）。临出屋之际，主角发现大统领正在与一位神秘的蓝发少女进行意味深长的谈话……

进入宫殿的一行人向大臣说明了意图，正当众人要告退之时，忽然有人来报，说西面ロラッカ森林的新植物调查队遭遇了状况，于是主角受命与“王者之剑”公会组成联合调查组奔赴现场。来到森林的众人，发现有毒的花卉已经开遍了森林，调查队的众人也失散了，于是主角留下“王者之剑”的成员殿后，自行杀入了森林。



→输入密码时记得选对形象，@标志也不要忘了。

在森林的深处，主角们见到了失散的调查队成员，原来他们被毒花夺去了力量无法行动，他们告诉主角，在森林的深处有一匹未知的生物，据推测很有可能是传说中的龙。主角一行来到森林深处，在恢复点进行回复后，向第一匹龙发起挑战吧。

森林中遍布着フロワロの花，虽然很漂亮，不过踩上去就会碎裂，主角也会损血。一度进出地图，毒花就会再生，看着办吧。此外，自从受领“大统领からの依頼”这个主线任务后，又有一批新的支线任务开启，打完森林的BOSS就无法完成这些任务了，所以之前先搞定它们吧。

←使用密码的话初期能多出一点很方便，不过名字被固定了。

BOSS战vs始まりの翼龙：血还是很多。此外，翼龙有时会使用全员攻击致使我方盲目，这对物理单位可谓是个不小的干扰。敌人的单体攻击威力突出(数击合计30+),运气不好的话被一轮打死一个前卫也是有可能的。此外由于敌人速度较快，所以有时加血魔法来不及放,这时可以考虑吃药(吃药速度不会打折扣)。翼龙濒死时物理攻击次数会增加，要当心。

龙倒下了，フロワロの花也四散消失，果然这两者间有着某种联系。主角一行拖着受伤的身体回到城内向大统领说明情况。不料正在疗伤时，屋外忽然发生异变，众人出门一看，发现有毒的フロワロの花已经开遍了全城，而空中更有无数只龙杀到。虽然主角一行奋力抵抗，但毕竟有伤在身，战不多时便纷纷中毒倒地。无奈大统领只好自行留下断后，组织居民弃城逃离。而最后，在孤身奋战的大统领身边，又出现了那位神秘的蓝发少女的身影……

本章支线任务

注：一开始的三个任务不算在内，以下任务都需要领取大统领委托任务后发生。任务表的几项依次代表了发生地点、触发人物、奖励和能够完成的时段。

犯人は谁だ！？	
カザン	酒场的醉汉
サバイバルベルト等	即时

接受任务后回到酒馆，依次与众人反复对话，最后指证犯人（指证谁都可以，只是奖品不同，建议指证情侣中的男性得到实用饰物）。

巡り巡って庭师の铗	
ミロス	迷路庭院的花卉师
300G	即时

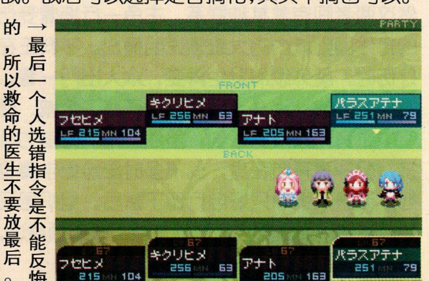
接任务后找委托人拿到“ジョウロ”，到城的左下角与女性对话换到“花の种”；去宿屋二层里侧商人处换到“ハーブ”；在左下角建物内换到“クッキー”；最后到左上角建物内与见习骑士交换得到“ハサミ”回去交差。

占い师に必要なもの	
ミロス	ミロス的占卜师フォン
マナ水	即时

与委托人对话后，去道具屋对话数次，之后去仓库（道具屋上方），从建筑物背面进入调查，得到“月の水晶？”。可以直接交给委托人完成任务，但如果先与宿屋中的ディエス对话再交差，则可以保留该道具（在游戏后期有用），建议保留。

草原にさく幻の花	
ミロス	ミロス右下角的女性
ダガー	即时

先与城门喷泉附近的老太婆对话，再与宿屋二层的女商人对话(注意不要隔着柜台)，之后出城，从左下侧的路牌向下走20步调查后二连战。战后可以选择是否摘花，其实不摘也可以。



←最后一个人选错指令是不能反悔的，所以救命的医生不要放最后。



家园夺还战！

主角们一觉醒来，发现自己躺在ミロス城客房中，原来自从上次一役，主角们已经昏迷了三年。三年中，フロワロ花四处绽放，世界已经濒临破灭，而打倒始源翼龙的主角一行就被当成了人们最后的希望。和城里人打打招呼吧。大统领失踪后，梅纳斯（メナス）接任了カザン领导者一职，不过现在大家都借住在ミロス，因为故都已经沦陷。所以身为希望象征的主角们最初的任务，就是夺还故都。王者之剑一行也会同行协助。不过为了阻止フロワロ花侵攻，桥已经被炸断了，所以需要从ロラッカ森林后面的ロラッカ山洞绕路过去。



←龙数目并不固定的，未解放迷宫中的龙若干天后会再生。

沦陷区的人们生活在水深火热中，物价飞涨到142%，先不要买东西了。大地图上的花朵踩掉不会很快再生，但迷宫里的花每次进入都会复原。有花的地方就有龙。龙相当于前作的FOE，如果从后面接触，可以取得先手，如果被背刺，就是被偷袭了。进入战斗时，如果周围有龙，地图上龙的标识上就会出现一个数字，经过数字所示回合后，该龙就会加入战斗，要随时注意！沦陷的地方（指迷宫类场所）都会以红色方块标识，只要清掉里面的龙（剧情迷宫只要清掉BOSS就可以），该地区就会解放，花朵消失。

山洞中遍布着毒花，而且有龙守护，众人一路前行，遇到了镇守山洞的角龙，将之打败后，众人终于得以回到カザン境内。不过由于毒花的影响，カザン城已经被森林环绕，只好一路闯进去。在原カザン城深处，主角遇到了当年领头袭击的帝龙，这个家伙当年被大统领所伤的创口还没有长全。现在就由主角给大统领报仇吧！

BOSS战vs手负いの龙王（帝龙キング）：敌人的血极厚，攻击力也比较高，但攻击相对单调，大部分属于物理系，所以只要带上骑士

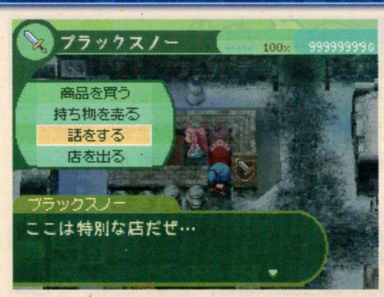
使用挡隔或者公主唱防御歌，辅以回复手段便可稳扎稳打，冰和雷属性都能够对其造成可观的伤害。敌人的HP降低后开始使用多次攻击，这种时候要保证队伍成员HP，就算是前排职业，被连续命中两次估计也会毙命。路上树林中的槌头龙和山洞中的角龙、鸟龙都没什么大不了的，血多攻略高而已，只要注意不被围攻，及时撤退，还是能支撑的。

杀掉了帝龙，故都也光复了，寄住在米洛斯城的居民们回到了家乡，主角也来到了大统领府向梅纳斯大人交差。虽然现在情况恶劣，但大人相信主角们一定可以成为拯救世界的英雄，所以委托主角去联络世界各国组成联盟。当然，大家的努力还是要有报答的，还记得カザン城右下角的豪宅吗？那座房子现在归主角一行所有啦。屋里的箱子里放着房契，道具栏里多了个产权证（寄，寄宿着开发人员的怨念啊）……除了房子，主角们还得到了传送装置的钥匙，这样就可以利用传送装置（地图上的红树）移动了。



→传送点是可以呼唤飞艇的（问是否存档时选否即可）。

解放カザン后各地开启了一些支线任务，记得及时触发（不着急做也可以）。此外打败帝龙后，カザン能找到僧侣的EX奇迹代行者。回到米洛斯城，女王右边的大臣能教骑士两个EX技。说来大多数迷宫都存在着“小路”。当走到迷宫特定位置时（一般都是在出口或者BOSS附近）会出现日文，提示“这里有风的流动”，此时认真调查附近的墙壁即可发现小路，可以一口气回到出口附近。一次开启后就可以自由使用了。只是就算开启了地图上也没有提示，要记牢哦。除了主线迷宫，还有其他的一些地方亟待解放，如果担心被龙袭击的话，这里有个小技巧：故意在龙的附近遇敌，然后将杂鱼清理到差不多就开始防御或者加BUFF，等龙乱入战斗后，我方已经做好准备。利用这个技巧可以将聚在一起的龙分别诱出杀之，还可以省下开战后加BUFF的时间。



←兽耳帝国的隐藏店需要里取引技能才能买东西。

本章支线任务

注：从本章起，有些任务是暂时无法完成的（尤其是高星任务）

火球の核を集めて！	
カザン	さわやか剑士
500G	即时

收集火球の核3个交给对方，名もなき小洞和ロラッカ森林出现的ウィスプドロップ会掉。

吊い酒と祝い酒	
カザン	酒店老板
战士EX技	得到南海操舵

（一皿一，第一个字显示不出来……总之就是凭吊的意思）クマの手爱染附近的バグベア会掉，鱼の目要到海上找ジャクシ。报酬是500G+战士的EX技ヘキサスパイク和ダイダルウェイブ。

探せ！ 抜け道调查队	
ミロス	调查队の女性
300G	即时

探寻罗莱卡森林中的小道，在地图2左下角，走进会有提示（就是告诉你小道系统）。

一流料理人への第一步	
ミロス	料理研究家の女性
开启料理	得到南海操舵

回到故都自宅和料理弟子谈话，收集つややかゼリー（アイススライム）、伸缩する触手（ローパー）、贵重な角（ライノ）给他。之后调查灶台能将特定素材变成道具。

「あの商品」を求めて	
ミロス	见习い骑士
ヒーターシールド	北海操舵取得后

后期才能完成。要到ニギリスの宿买到技能里取引之后，去故乡下方海上的ゴロランの馆，找建筑物隐蔽处的暗之商人对话买到（需要额外的5000G）。

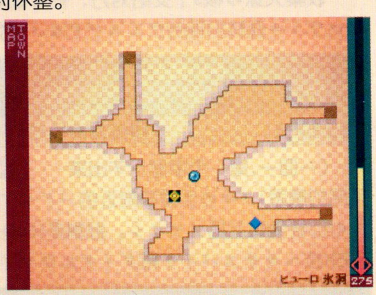
攻略研究

妖精の羽を集めて!	
ミロス	城二层的女仆ジュラ
3000G	真龙降临后

又是一个末期才能完成的任务，需要的妖精の羽是在禁地中才会出现的敌人ピクシ一掉落的，而且报酬和直接把素材卖了差不多……

爱染之旅

订下联合的目标后，主角们的第一个目标就是米洛斯西南方的大国爱染国(アイゼン)。为了联合这个有着悠久历史的大国，主角一行需要穿过米洛斯西南的トドワ山岳。当然山岳上也有龙出没，所以主角们顺路在山顶上打败了BOSS翼龙解放了山路。穿过山脉后来到了爱染国境内，虽然也想直奔目标，但南方的ゴウガ竹林暂时无法通行，一行人只好在途中的サイモン村休整。



→地图就是个龙的形状，目、爪、尾、翼的摆放位置一目了然。

山路的难度较高，主要是杂兵敌人会用催眠（阴影）和混乱（浣熊）攻击，被偷袭的话就会很被动，此外守卫的塔龙和三角龙都比较肉厚，又经常几只一起行动，要谨防不小心勾引到两条龙（没有地图的时候要尤其当心）。山顶的BOSS翼龙其实非常简单，因为它的攻击并没有多凌厉，其杀招是使用SCREAMING降低我方的防御力再攻击，而只要我方防御力正常，它多半会优先选择降防，所以一直加防御，其他人抓紧砍就是了，血又不厚。

在サイモン村转了一圈，大家打听到村子左上角的人拥有竹林的地图，便欣然登门拜访，却险些被莫名其妙的灭口?原来这里是爱染国反抗军的秘密基地，基地的领袖告诉主角，虽然爱染国没有被龙攻陷，但那里等级森严，贵族们肆意压榨平民，百姓的生活十分困苦。虽然反抗军想要除掉暴君，但通路ゴウガ竹林被龙占领了。大家的目的不谋而合，所以首领十分慷慨地把竹林地图给了主角们，委托主角去解放竹林。

盘踞在竹林的龙类意外的并不强，主角们略感轻松地就踏入了林中——没想到这片竹林实在很大，好多次大家都因为补给不足而退却。最后大家终于在竹林的出口处遇到了镇守此处的甲虫侠（这啥— —）

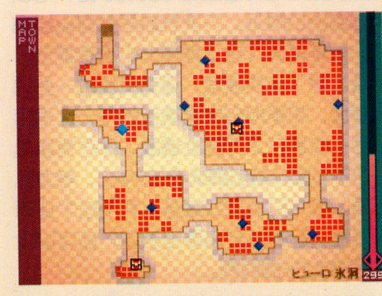
BOSS战vs甲虫龙オルグドラゴニス：开战之前先去左上找到小路回去整备吧。甲虫龙和前面的BOSS一样也没有太特殊的攻击手段，但随着HP下降，它会越来越频繁地使用复数多次攻击，不过总体上讲并非是强敌。

竹林里的龙大部分是只会使用混乱攻击的蜻蜓，但其中掺杂了几只山顶上的翼龙，相当阴险，状态勉强的时候就果断回去休整吧。此外，有两个宝箱中没有宝物，而是全员受到大伤害的毒气，虽然很无奈但谁会不开到手的宝箱呢……赛蒙村附近还有另一片竹林，里面的球龙经验值很高，建议顺手给解放。球龙本身不弱，在我方有利BUFF增加的时候会使用全员恐惧的“膨胀”，下一回合就会使出全员伤害的息吹，要当心。

回赛蒙村交差后，主角们来到了爱染皇国，首先映入眼帘的是庄严华美的贵族区，很气派嘛！（商店里还有卖MP回复药，各处还能调查到一些小物），而东边的贫民区却是一付惨淡景象……去贫民区左下的房间中与反抗军接头吧。侵略爱染的帝龙占领了南边的ヒヨロン神水洞，这样一来，贫民们连最宝贵的水资源都要失去了，所以大家一致认为要以抗击龙族大业为重，所以主角们还是按计划觐见爱染皇帝。

尽管皇帝对于龙族的侵袭不以为然，并且似乎无意协助，不过贵族中还有着实干派的。利肯公爵已经带着爱染军队出发去神水洞，主角一行急忙赶上。

爱染国要做的事情很多。首先是要去西北海岸附近开启爱染国的传送点。贵族区有一个女人在出售一颗水晶球，虽然贵了点但还是买下吧，有大用。此外去贵族区右侧上方的民宅



←如果没有打够物品，可以用种子复活迷宫中的龙。

中可以接到“世界三大珍味之一”的任务，内容是去赛蒙村西侧那片竹林找到竹笋。如果前面已经去过的话就知道，竹林最深处的左上角附近有一颗单独的竹笋，调查它就会出现BOSS螳螂龙！螳螂龙的物理攻击力相当高，HP减少后还会使用全体攻击，如果不加防或者回复，扛不住几下。此外，在HP1/3以下，它还会开始使用全体混乱攻击，运气不好的话一次就得重来了……努力吧。交付任务后得到队伍技能：爱染古语。之后去皇宫一层左上角的那个房间调查书架，可以学会武士的EX技。此外还要去贫民区左上找一个老人触发“听我说话！”任务，听完老头的废话后得到队伍技能交涉术(卖东西价格上升10%）。竹林的宝箱里能够捡到一把战士专用的“鬼碎斧“，不要错过；爱染卖的武士刀也很好。

主角们一进神水洞就被卫兵拦了下来，还好利肯公爵及时出现解围。神水洞中的龙全部都是集体行动，主角一行且打且逃，在第三层见到了帝龙，但帝龙极为凶猛，一招“完全黑暗”就让我方团扑……



→强化虽好，但状态栏只有5个，最好留出一到两个备用。

发生这种事情就是不注意发展剧情啦。利肯公爵不是告诉过我们帝龙怕光嘛，主角们将先前买到的水晶球放在一层的台座上，凭借水晶球打破了帝龙的幻影。虽然在战斗中帝龙找回了黑暗的力量，但棋差一着，还是被主角砍翻在地。战后，主角与利肯凯旋回到爱染，但国王依旧十分傲慢，而贫民们也下定决心要改变现状，看来今后免不了还要有事件……不过总之，还是先会故都报信吧！

BOSS战vs影帝龙デッドブラック：敌人是一头很帅的暗影龙，不但会使用复数攻击和毒等特技，更有独门技“完全黑暗”，全员即死效果，对红血者100%见效，非常危险。但只要前面买下了水晶球并放置，战斗开始后，敌人就会以真 帝龙（一小团暗影）的状态出现，全能力都会打折扣。若干回合或者HP减少到一半以下时，BOSS还是会复原成暗影龙形态，不过“完全黑暗”的技能大打折扣，变成了只对红血的队员有效，这样就可以安心了。但状态回复道具和回复魔法还是要准备好的。



←打完装真龙后，バロリオン大森林会出现其他龙，不要漏掉。

战后又有一批新任务开启，多走走都触发了吧。拿武士EX技旁边的老大爷在打完帝龙后会教给我们队伍技能“遗迹探索”，记得拿。回到故都后先不要急着报告，先去工会和姐姐打个招呼，可以得到王者之剑在ロラシカ森林活动的消息，支线剧情去不去都行。路上还会遇到一个主角队伍的Fans……不过他提供的任务很难就是了。

本章支线任务

派手な羽を集めて！	
カザン	町によくいる男
お子様ランチ	即时

需要的素材可以从学术都市附近出现的黄色孔雀マンダラファン身上掉落，这种敌人也会掉鸟の羽，所以需要多打几次。

憧れのハントマン	
カザン	ペンネ
危机感知	即时

收集三个フロワロシード给他看（道具不减少），打珍稀敌人フロワロシード会掉（踩花出现那个），ゼンダ竹林的スフィアドラグ也会掉（概率较低），如果这里错过的话就要到后面的大滑沙地区打绿色的剑龙。

兄からの手纸	
カザン	兄思いの少女
13G	得到船后

去ゴファ砂漠打倒三匹アリジゴク，回去对话后得到形见のお守り完成。（和后期的某个任务联动）最后有选项，一定要选择读妹妹的信。这个任务的完美与否关系到后期那个失忆男任务的最后结局关联。

究极の选择?	
ミロス	暗い商人
100G	即时

对话会让主角选择喜欢的动物，，如果选择猫则需要するどい牙三个，トドワ山岳的ナイトホーク掉落。选择犬则需要するどい爪三个，サイモン附近的ブルーウルフ掉落。如果都不选择的话就是牛，两样各三个。完成后庭院中出现宠物（汗）。

ラブハンターの挑战	
カザン	町によくいる男
100G	即时

任务"派手な羽根を集めて！"完成后才会出现，在学术都市买到探索技能后，去パロリオン大森林采集10个"可怜な花"交差。

大きなどんぐりを集めて！	
ミロス	ませた少年と
マインドガード	得到船后

如果没有买技能套件的话这个任务可以得到植物调查技能……需要的素材在ジョマロン山岳等地的ドングリ身上打到。

ラブハンターの挑战～再び～	
ミロス	お花好きの少女
500G	即时

前一个任务完成后出现。本次的目的是把米洛斯的物价降低到119%以下，没别的，出去踩花吧。很，很疼啊。

その手纸の行方は	
サイモン	つづる青年
狩人のお守り	即时

听事主介绍情况后去村子右下角的树根处调查，调查到后会问你要不要偷看，没实质影响，不用看直接还了便是。



↑北海贤者的洗点药只要500块就可以买到。

俺の话をきいてくれ	
アイゼン贫民区	长话のおじさん
卖却交涉	即时

去听老大爷讲故事……，真的好长，好长，好长，好长（回声）。

世界三大珍味を追え1	
アイゼン贵族区	美食家ジジイ
爱染古语	即时

去ゼンダ竹林深处调查一颗单独的竹笋，打败出现的龙后获得。（这条螳螂龙比主线任务的难不少，一定要小心应对）。



←在这个地方可以碰到邪恶的"官能の奉侍者"，最好30级再来。

世界三大珍味を追え2	
アイゼン贵族区	美食家ジジイ
1500G	得到船后

完成上一个任务后出现，去ヨーバー大滑砂，在BOSS出现的地图中找到一个闪光的小水塘，附近调查得到モルモンサボテン拿回去交差。

世界三大珍味を追え3	
アイゼン贵族区	美食家ジジイ
3000G	北海操舵入手后

本次的目标是キシリバ竹林，所以需要后期才能到。而这次的BOSS居然是……黑，黑色的ALPACA……真是汗死了，11区人很赶风潮啊。敌人不完全是废柴，稍微注意一下吧。

スライムゼリーを集めて！	
アイゼン贫民区	ハラヘリ男
300G	即时

回米洛斯附近去打最初那种绿色的小史莱姆，得到5个素材后交差。

叹きの皇妃	
アイゼン皇宫	第三皇妃
真球	及时

这个任务打完影帝龙就会消失，要注意。从爱染王屋中向左贴墙走可以发现爱染王的后宫

（汗），与他的三老婆对话接受任务。首先去找美食家的厨师，之后按照要求去打4个鸟の肢（ドードー掉）、6个カエルの皮（ジャンパー）和3个キノコの石突き（マッシュ）。做好料理之后给爱染王，再去与皇妃对话。最后与贫民区的子を失った母亲交谈。任务得到的真球和买来那颗同样是用来抑制影帝龙的，据说有效期更长一些？（个人是没觉得有区别）

长寿の髭を集めて	
アイゼン贵族区	高飞车な贵族
爱染式胴丸	即时

素材是乌龟状的敌人サマートータス掉落，一个就够。

命の水	
アイゼン贵族区	使用人のルシエ
500G	即时

再去一次ヒヨロン神水洞，在以前打影帝龙的地方找到命之水回去交差。

ラブハンターの挑战～进化～	
アイゼン贵族区	たおやかな女性
700G	即时

完成了ラブハンターの挑战～再び～后出现，本次的目标物是贵重な襟巻き，学术都市附近的ワライトカゲ会掉。

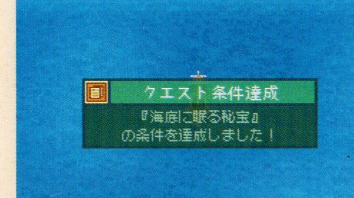
西大陆之旅

结束了爱染的任务，主角一行回到了故都，说明情况后，梅纳斯统领决定继续联合其他大陆的力量，而本次的目标就是西大陆的学术都市学术都市プレロマ和ネパソプレス（兽，兽耳帝国）。众人准备停当后随着诺瓦利学士一起乘坐飞空艇出发，没想到就在学士刚刚吹嘘过飞艇的性能时，飞艇就被龙击落了（……），好在照学士的话说：“你看，正好掉在目的地附近了，就走过去吧。”

众人见到了学术都市的领袖艾梅尔教授，她委托诸位去西边的兽耳帝国知会一下，因为飞艇坏掉了，所以专门为主角们准备了一艘船，让主角一行去找向导菲萝（真的是LOLI）。来到前台与MM对话，菲萝也到了，可她是个怕生的小LOLI，一看到主角就吓跑了（汗），于是前台给了主角一个任务：捕获LOLI（我没KUSO……）。先顺着她的逃跑线路追一圈，再从另一面去截她，LOLI就会跑出门外，之后去左下的仓库中就可以抓到了。把她带回去，主角们扬帆向西方进发（今后可以随时找浅蓝的水边下水），登陆后来到渔村ゼザ。在这里打探消息略做休整后，众人向北面的ヨーバー大滑砂进发。

在学术都市和渔村都可以花钱买到队伍技能。买了探索全套后就可以在迷宫中发现闪光的采掘点，而买了南海操舵后，就可以让船进入浅绿色的水域了。能够航行之后，可以去的地方一下多了起来，任务和支线迷宫也丰富，请各位尽情探索但是——这里有个忠告：最好是带上降低遇敌率的技能或道具，骑士的减轻魔花损害也最好带上，否则我在花丛中开船一路狂飙，结果全员红血被偷袭灭团的惨案就要重演了……不可不去的地方是左下角的女儿国。虽然剧情要以后才到这里，但这里能买到很好的装备，还有珍贵的洗点道具（使用后降5级，点数重置）。此外右下角的岛屿敌人甚强，官方推荐级别LV54，没把握的话还是别进去了……虽然能打赢，但经验值和难度不成比例，掉的素材也不出新东西。

滑沙迷宫非常广大，分为三层还有岔路，众人好不容易通过迷宫，发现自己已经到了兽耳帝国境内——这里是个被冰雪覆盖的地方，很难想象它和沙漠挨着啊……兽耳帝国的皇帝接见了主角一行并同意协力。不过兽耳是个骁勇的民族，国王为了测试主角的力量，要求主角去打倒盘踞在デ=ウォ沙漠的帝龙。于是主角又折回路上经过的帝国领·监视キャンプ，从这里向东前往沙漠。经过一番搜寻，终于在深处碰到了帝龙。不过显然敌人比它的两个同僚有智慧多了，不但利用各种魔法使主角们陷入了苦战，而且见势不妙竟然逃跑了？龙的背后有什么隐藏的势力吗？



←这个任务关系到魔法师三个EX的取得，一定要早些做完。

滑沙迷宫大，伤害地形高，苦战预定。滑沙迷宫共有4种龙：蜥蜴一样的龙会使用石化攻击，血也较厚，要买几个石化药以防医生中招；绿色剑龙攻防高，但没有特技。它会掉下很珍贵的素材“フロワロの种”，还记得故乡那个

攻略研究

主角的FANS吗？收集三个种完成他的任务可以得到队伍技能危机感知，以后就可以看到何时会遇敌了。还有一种砂虫一样的龙会使用全体诅咒，中咒的单位如果攻击敌人，就会受到一半的伤害返还，早点解除吧。BOSS是一只攻防都非常高的岩龙，技能只有单体攻击附加状态和复数次攻击，但一来耐久很高，二来如果连续攻击都打在一个人身上就十分危险。最好有加防措施。

此外，在去兽耳帝都的路上会经过帝国领バ=ホ，这里已经被龙侵占了，村中濒死的士兵会教给盗贼EX技。这里的龙较强，滑沙的BOSS岩龙也有参战，此外还会遇到翼龙（和始源翼龙一样的形象），会使用全体大伤害、全体盲目和附加出血攻击，非常危险，没有十足的把握可以先不打。不过西大陆的龙经验值都比较高，是个练级的好地方，如果这里练得不过瘾，女儿国上方还有另一个支线沙漠迷宫供大家挑战。学术都市东侧，帝国监视点东侧和兽耳帝国东侧各有一个传送点，记得开启。

デ=ウォ沙漠是超过大滑沙的广阔迷宫，众人一路向南，找到了先行的兽耳军士兵，他提示主角们帝龙藏在西南侧。沙漠中主要是狼龙和鹰龙（狮鹫）两种，前者会降低全员的物理耐性和出血攻击，后者则会加速。鹰龙加速后我方物理命中率会下降，它还会2连击和全员出血攻击。



→大致在这条横线上有魔法师的火属性EX（该死，当时忘了截图）。

迷宫的洞中也有一些组队行动的龙，仍然可以用追尾法或者逐步诱杀法解决。小龙并不厉害，可以用来加BUFF，但它会使用全员麻痹攻击，不能及时解除行动速度就会下降，而大龙攻击贼高，还会用全员即死(成功率与队员HP成反比)，虽然本身速度和耐久并不高，但如果我方中了麻痹就糟糕了。它还会放诅咒……真是死也要拖人下水。

BOSS战vs炎帝龙フレイムイーター：本次对于物理队来讲是个很大考验，因为对方不但皮糙肉厚，还会使用火属性攻击，面对我方的物理攻击更会给自己附加火盾，火盾的伤害依存我方防御，和我方打多少血关系不大（和魔法师那个一样）。不过它有冰属性弱点，魔防不高，所以如果有战士的属性追斩、侍的冰斩等，配合攻击道具和冰魔法可以很快打败它。



←大致这里是有冰属性EX（第2，2个方块的最下行，禁地之门左边）。

终于打败了帝龙，分别和兽耳帝国和故都报信吧。大陆上的主要国度也全部传达到了，人类联盟在学术都市召开了联盟会议商讨今后的对策并制订方案。虽然不知道龙的背后究竟有什么势力，但大家订下了初期的目标——找出并打败龙军团的首领：帝龙。（题外话：其实到这里时候忽然反应过来，666不是圣经里记载的野兽灾厄的数字嘛，而游戏标题叫七龙，这七龙是不是就是7只帝龙呢？那不是指代七宗罪的代表那七位魔王么……）

本章支线任务

本整理のお手伝い	
プレロマ	见习い学士
知性の指轮	即时

对话后要去5层的图书馆找一本名字非常长的书……不知道位置是不是固定的，本人触发的两次都是左上角的那一本。

サソリの针を集めて！	
プレロマ	研究热心な学士
フィジカルガード	即时

任务需要5枚サソリの针，学术都市附近的サンドトラップ就有掉。学术都市附近的蝎子会掉刺，鸟类会掉羽毛，蛇会掉蛇皮，马会掉棕毛，几乎每个怪物身上的东西都有任务需要。

大きな花を集めて！	
プレロマ	明るい学士
ドクトルキャップ	即时

任务需要的大きな花是在ゼンダ竹林出没的デスフラワー掉落的，需要三个，多打几仅吧。

海底に眠る秘宝	
プレロマ	海洋研究员
サルベージャー	得到船后

去海上打捞さびたスプーン给研究员。目标地点有光标识。完成任务得到的打捞器是获得魔法师三属性EX的必要道具，所以这个任务要早点做完。

ラブハンターの挑战～再发～	
プレロマ	ハノイ
500G	即时

ラブハンターの挑战～进化～完成后出现，本次的任务是从老家上方进入ロラッカ山洞，再从米洛斯那边走出去。不能使用小路（抄近道不可以），要一次完成。

细波の漂流者	
ゼザ	うろたえる女性
ロナムフルート	南海操舵入手

完成这个任务需要学习マレロ语言，因此可以先放着。学会后回到这里和她说话，依次选择是,是,否,是,是,否,是即可送她回家。

记忆がない男	
ゼザ	暧昧なハントマン
忘却の海玉、白银水	即时

还记得以前做的那个"兄からの手纸"任务吗？如果在那个任务中有念少女的信，本次将形见のお守り交给他的话就可以让他恢复记忆，否则的话可就BAD ENDING了（其实倒也没什么啦）。

柔らかな毛玉を集めて!	
ネバンプレス	优しい母亲
ルシエ语	即时

需要的柔らかな毛玉早在爱染国附近就有掉了(ラウンドホーン)……我当时怎么都想不起来。



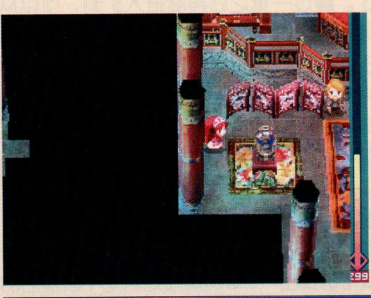
↑雷属性EX是在这附近，大家记得一定要及时截图啊（哭泣）。

紫绀のたてがみを集めて!	
ネバンプレス	物品整备士
メルグラディウス	即时

这个任务要先学会兽耳语（也就是上面那个任务）才能触发。紫绀のたてがみ是马型敌人アバレウマ掉的，需要20个之多。

赤服で白髭の男	
ネバンプレス	心配する母亲
メルスキティアボウ	即时

要完成多件事情。首先在道具店买一个レグフロイラ，接下来去学术都市东侧四层书架上找书，然后去打一个鸟肉（バードミート）。之后去找ヴォルグ（米洛斯议长）或エメル(学士长）或ガイオン（メルライト工房的老师傅）或ファゴット（北海大贤者）任意一人连续对话三次完成。千人炮发射之后后两个人不能选但对完成任务没有影响。



←这里向左可以找到爱染王的后宫（口胡！好大的床！）

鸟の羽を集めて!	
ネバンプレス	寒がりハントマン
ジェネラルメダル	即时

要收集100个羽毛，超艰苦啊……还好可以10个10个给。鸟の羽毛到处都有掉，推荐学术都市附近打孔雀（还能顺便打上面任务的马鬃），或者去トドワ山岳隐藏通路（爱染王遗产剧情）找鸟。

大いなる冒险家	
ネバンプレス	ハッパグレーの妻
ヒュプノ结晶、战士EX技	即时

虽然说是即时，但本次的目标是地图右下角的ダーン洞，敌人强的离谱啊……推荐级别54。走到最深部打败オルトロス即可完成剧情并得到最强的鞭子"铁处女"。回去后得到战士的EX技マッシングコール。BOSS很强，会使用自身强化技、我方全体降防、多次攻击和异常状态技，一定要重视。

ラブハンターの挑战～降临～	
ネバンプレス	ハノイ
グリダルロッド	即时

接受任务后回到カザン去酒场找侍应カリユ谈话，之后去ミレク一ラ森林（兽耳帝国西南）将龙全部清掉再回去覆命。

本章支线剧情

支线事件是分段、逐步触发的。事实上很久之前就可以开启支线事件，但支线事件的发展要看剧情来推动，所以干脆等剧情到了相应阶段再进行也不迟。

メルライト工房： 工房位于兽耳帝国的最顶端，千人炮的东侧。见过兽耳帝国国王后来工房，徒弟会告诉主角因为上面的矿脉被龙侵占所以工房不能运行了。去上面的メルライト矿山洞将里面的龙清理干净，工房就可以继续开业了。睡过一觉之后再度进入矿洞，可以从矿工处学到技能中级劳动，后期还有一个任务依存于此事件。这个事件最好是在千人炮剧情之前完成，否则会因为师傅去世而发生一些变化（实质性影响不大）。

反攻开始！

根据目前的情报，主角们面临着几个选择：协助学术都市打败曾经击落飞空艇的帝龙、帮助兽耳帝国找出バ＝ホ和滑沙地区龙不断复活的原因以及追击负伤逃走的炎帝龙。不过从世界地图上来看，魔花的分布非常广泛，诺瓦利学士估计还有其他的帝龙，所以探索其他地域也将是主角的目标之一。



→初期头疼的全体睡眠+全体混乱组合，被偷袭团灭也不是新鲜事……

能够自由行动后记得第一时间回到港町ゼザ，在原来买南海操舵的地方可以买到北海操舵，这样就可以自由航行了。只是北海上的敌人比南海略强，所以要当心。此阶段的自由度非常高，除了几个主线剧情之外，还有一些支线剧情如爱染国改革、27代目剑圣等。杀掉三条帝龙以上(含火、空)，或者龙残数小于333时自动触发真龙尼亚拉来袭，千人炮迎击剧情。以下为个人攻略顺序。



←这里有条隐藏通道，里面藏着龙和大量鸟类敌人（某100鸟毛任务）。

一行人来到バ＝ホ，发现这里的龙又复活了。不管它们进到村子里，发现将军在进行调查，他给了主角龙探测器要求主角去设置。三个设置点分别在ゴ＝ファ砂漠出口的东6步，南4步；ジョマロン山岳的东3步，北7步，西4 i；ヨ一バ一大滑砂左侧出口的西5步、南2步。走到之后会自动发生剧。学术都市的诸位经过分析，发现原来ジョマロン山岳本身已经被一匹巨大的拟态帝龙覆盖。回去向国王禀明情况后，国王派出部队和技术人员帮助主角镇压这头名叫ジ·ア一ス的庞大帝龙，主角的任务则是打败它。

ジョマロン山岳的地图十分复杂，主角要依次找到帝龙的几个部分并打败。其实这个帝龙的实力算是比较强的，但一来这里经验值较高，二来此处能找到许多相当不错的武器防具（比如次强的骑士剑和性能突出的阔剑）。帝龙分为好几个部分，依次打完后来到最深处与头部对战。山脉的近道不止有一个，东西满了或者转晕了就回去休整吧。

BOSS战vs地帝龙ジ·ア一ス

尾巴： 物理攻防高，血多，会使用グランドクラッシュ、テイルブレ一ド等物理技，只要注意回复就没什么大问题。要注意的是每隔2回合会使出物理反击技，正好空出这个回合来回复就是了。

脚部： 和尾巴一样，比尾巴还弱点。

背部： 会使用全员攻击+恐怖的“暴君の舞”，也没什么好说的。

角： 会使用单体物理大伤害+中毒的毒针和全员攻击毒吐息，不过血少。

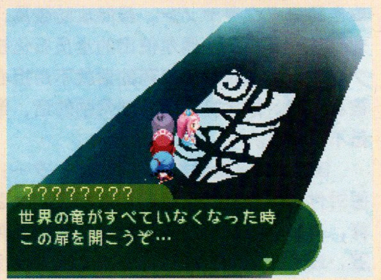
头（本体）： 会使用全员攻击、物理反击技，由于攻击力较高，所以当其使出多次物理攻击，我方又很不幸的一个人中了好几下就有点勉强了。必杀技是每隔数回合就会使出的ソ



ウルプレス，全员减少一半HP，所以回复一定要准备，有时法师慢的话就用道具。（医生和骑士的全耐性上升可以减轻伤害，考虑给医生加护一下）

打败后原来被石头堵住的地方也开启了，别忘了再扫一遍道具。当然，由于有了北海操舵，所以能去的地方有很多，各地也出现了一批新任务，都扫一下吧。

打败了大地之龙后，兽耳帝国的龙增长势头也被遏制了。众人来到学术都市南边的小遗迹，这里是对空帝龙インビジブル作战的指挥部，由害羞的菲萝主持。由于帝龙一直飞在空中，飞空艇又坏了，菲萝将"银色圆盘"交给了主角一行。还记得罗莱卡洞窟（一开始的洞窟）的某层左上角有一个隔绝的空间吗？主角赶到那里找到了密道，利用圆盘开门，来到了被群山环绕的北部地区。这里坐落着古代遗迹ノザン＝ペスタ，众人打败了遗迹中的守卫，"对龙兵器Pza"拿到核心，这样飞空艇就修好了。由于性能有异，所以众人提出了大胆的作战计划：利用飞空艇设置转移装置，将主角一行转送到半空，在坠地之前干掉帝龙……



→红杭之塔·影需要清掉所有666只龙才能进入。

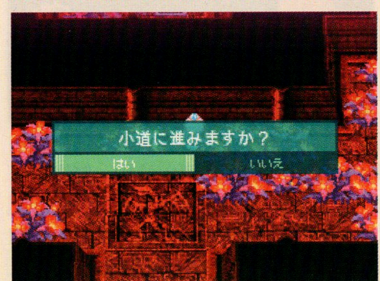
北方冰原的左侧有住宿、恢复点，右侧端则有传送点。遗迹从正门进去是无法探索全部地区的。进正门之前可以向右侧找，在一片小空地的中央调查能发现台阶（这是支线剧情知道的，不过不接任务也不是不能开）。对龙兵器很弱，除了全体盲目之外不值一提。只是BOSS战有30回合的限制，所以最好找一个能输出的组合去战。之所以推荐先打地龙练级也是这个原因。

BOSS战vs空帝龙インビジブル：敌人的攻击有单体大伤害的ウインドカッター和全体攻击的ボルドウィング，并不比地帝龙厉害，血也不是非常多，但速度很快，经常比医生先出手，所以回复面要注意。这个BOSS最讨厌的是会使用"瞬动"切换我方前后排的顺序，后排柔弱兵种遭受直击可是会很头疼。而且物理职业会因为被放到后排而减轻威力，当心30回合时限。其实最好是带上公主、弓盗贼或者魔法师一类的角色，加BUFF后猛轰即可。魔法师的蓄力+EX单体魔法配合战士的EX属性追斩很有效。

虽然夺回了制空权，不过飞空艇又爆了……主角只好继续乘船。不过说起海上，还记得很久之前路过的女人国マレアイア吗？主角们来到岛上，受到了女王的接见。原来マレアイア的历代女王都有着破魔之力，以往魔物入侵时，女王都会去东北的塔上咏唱张开结界。不过不久前圣塔被称为舰帝龙的ドレッドノート侵占了。有美女等着拯救，还等什么呢！（PS：这里有个超搞笑的细节。如果带着男人进岛的话，门口的卫兵会制止主角一行，这时主角会哄骗说那其实是女人，卫兵就会问"真的是女人？怎么那么像男人？"主角打马虎眼说只是长得像爷们，结果就放行了……春哥真是头顶青天啊）

古代遗迹マレアレ神塔门口有个恢复点，不过路真的是非常，非常的长。塔共有三个，要把塔中的音叉全部开启才可以继续向上。其中第三层的音叉要按照固定顺序踩下四个按钮，按钮的顺序可以在前一层的某处找到（死胡同）。其中左侧塔的顺序是ШЙΨП，中间塔的顺序是ΨПЙШ，右侧塔的顺序是ПΨШЙ。踩完后分别打开音叉，三个门共振开启。两边的两个塔上分别有公主的两个EX，中间塔是BOSS，之前有恢复点和存档点。

BOSS战vs舰帝龙ドレッドノート：对方是有着舰帝龙之称的强敌。首先它会发射炮弹小龙来作战，共有两战，敌人没什么特别，只会全体攻击和出血攻击，能力也比较低。两战后帝龙自己参战(重新开战所以BUFF不继承)。这条帝龙算是比较难的。和地帝龙类似，开始后它就会进行蓄力，几回合后会使用全员巨大伤害的"波动炮"攻击。在这之前，对方则会使用各种其他方式削减我方体力。比较有威胁的



←由于地图上不会标注，所以一定要自己记住小道的位置。

攻略研究

是2~3回合时对方会高概率使用全员技封印，因为魔法解不了，所以必须准备好道具，否则挨了波动没法回复可就死定了。此外就是单体高威力的ショットシェル，即使是后排的队友都会被一发爆掉100以上，好在属于物理攻击，加防就可以减轻伤害。一次波动炮之后若干回合它会再次开始蓄力，HP见红时，则会使用“修复”指令来加血。在持久战压性不利的情况下，还是越快解决战斗越好。如果不放心的话可以带个圣骑士，再买几个复活道具。

打败了舰帝龙，女儿国也恢复了和平，女王为了表示谢意，允许主角进入岛国的圣地美しきヘイメル（在里面可以找到开启鉴赏模式的重要道具）这样已知的帝龙就只剩下逃窜的炎帝龙フレイムイーター了。根据情报，这条帝龙逃往了东面的火山，于是众人取道北海前往调查。就在路过北极的岛屿时，众人居然在妖花丛中发现了一条异常的虹彩，上前调查，发现这又是一条帝龙——被称为虹帝龙的トリカラード，众人虽然全力攻击，但敌人完全不受伤害，无奈只能撤退，前往既定目的地ニギリオ温泉。

从温泉老板处得知，フレイムイーター占据了北方的火山，之后温泉的温度一直下降，据推测可能是它正在吸取火山的热量进行回复和强化，事不宜迟，主角们赶快赶往火山中。没想到火山的地形有些复杂，在火山深处等待着主角的并非フレイムイーター，而是另一条熔岩龙マグマロス。虽然搞错了对象，但既然来了也不能放过它。打败熔岩龙后众人回到入口略作休整，在北方的洞穴中发现了正在疗伤的炎帝龙。

←一定要队伍里有男人才能触发帮助シャンドラ解开心结的支线剧情。

此时有许多地方都可以去，北极岛的右边有北海贤者之馆，在这里可以接到一些支线任务；世界中央西北可以找到剑圣村，里面的第二十七代剑圣是已故大统领的朋友，可以找他接受剑圣试炼。此外在ニギリオ温泉可以买到队伍技能“里取引”，在兽耳帝国的黑市武器店可以买到不少很好的装备，剑圣村卖的饰物也很赞。需要注意的是打完这条帝龙后就会发生剧情，所以之前先把任务触发一下吧。兽耳帝国北面矿坑的支线要做完，此外最好去米洛斯城南边的森林中利用采集技能采块树皮（なるらかな树皮）来，后面有任务要用到而且不好找了。



←先要触发这个花心骑士事件才能发展米洛斯女王私访的剧情。

BOSS战vs熔岩龙マグマロス：进入火山后，从左边的台阶下去，深处就可以找到它。打完它后部分熔岩会冷却成路，可以得到一些装备。它会使用单体物理大伤害フレイムヘッド、单体火属性非物理伤害大火球以及复数次攻击的ロックキャノン，虽然攻防较高，但招式平凡，必杀技是偶尔使出的全员石化技石化ブレス，带有状态回复药的话就不用担心医生被石化了。如果打熔岩龙都费劲的话，帝龙还是不要打了。

BOSS战vs炎帝龙フレイムイーター：只是想对付它的话进门直接向上就行了。和之前一样，开始后会给自己施加返还伤害的火属性护罩，攻击方式和刚才的熔岩龙比起来也没什么大变化，只是攻防变高了，ロックキャノン打在一个人身上可有点受不了。最大的强化点是由于在火山作战，每回合会回复300点HP，所以如果输出不够的话会有些勉强。用冰属性武器、魔法和特技攻击仍然很有效。比它厉害的帝龙前面已经办掉了，怕它作甚！

本章支线任务

憧れの白い结晶	
マレアイア	雪を梦见る少女
コルリアロール	北海航行入手后

首先去コルリアの宿调查外面的雪人得到雪だるま，再回去交差的时候却发现化掉了。之后去スタリ小遗迹找ファロ得到カチコチスプレー，再去拿一次雪球就可以成功交差。

祝！ 新装开店！	
マレアイア	器用な女性
购入交涉	即时

去找那种最普通的蛇打5个ヘビ皮交差即可。（学术都市附近出没，那里真是素材宝地啊）

浮き袋を集めて！	
マレアイア	カナヅチ少女
トパジス	接受讨伐空帝龙任务后

去北海上打ワンダーバード得到4个浮袋后交差。

苍き潮骚の思い出	
マレアイア	结婚间近の女性
ソーンウィップ、マレロ语	即时

出门后可以遇到小孩子向你索要三千块，作用是告诉你可能的埋藏地点——反正不差钱，就给了吧，否则自己找不知道要多久。找到后交差。

满天に响け玲珑の调べ	
マレアイア	アリアの母
コールミークイーン	打败舰帝龙后

首先要打败舰帝龙，之后再与少女对话，去南海上打5个星の珊瑚（翻车鱼掉）。然后还得再找个会“细波の子守歌”的公主来。最后得到一条相当不错的附加恐怖的鞭子，可以用作公主的最终武器。

真・ラブハンターの挑战	
マレアイア	ハノイ
？？？	打败装真龙后

系列任务的最后一个，要找到水のベール（イビルオクト）、鲜やかなりんぷん（フロワログラス）和小さな宝玉（ロストビショプ）。三种敌人分别在红杭之塔周边、塔内和禁地中出现。

グラス一杯の幸せ	
スフェリオン矿洞	酒好きな矿夫
トマホーク	即时

打跑炎帝龙之后再去沙漠中的矿洞即可触发这个任务，去ジョロマン山岳采取四个デリカ矿石回去交差。如果队伍里有会冰魔法的法师还可以给他做冰镇的……多得到一个トパジス。

鹰の目を持つ狩人	
ミレクーラ森林	奥の小屋
ザミュエルボウ	即时

队伍中必须带有刺客才能触发和完成。打完森林的BOSS后再去一次即可完成。

书架に秘められた言叶	
プレロマ	整理当番の青年
300G	即时

接受任务后去イメッポ的房间，按照打头文字“トワノユメ”的顺序按下机关。

暗号を解读せよ	
プレロマ	お手上げ学士
ベルトオブドリス	即时

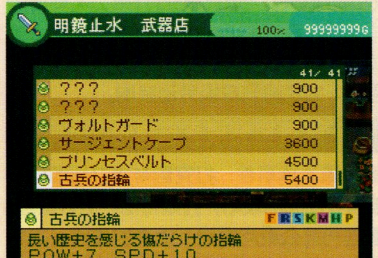
第一个谜题是去到转移点“ポ　タル・レ—”；第二个是去ネバンプレス入口，向上45步、左12步、右33步、下15步，之后再去入口上17、右13、上13、右8处。第三个暗号在サイモン左侧的断树，调查后依次选择是、是、否、是、否、是、是、是、否。第四个暗号在ミロス的工会，第五个暗号是要调查カザン中央的马雕塑。

イメッポの挑战状！	
プレロマ	イメッポ
100G	即时

关于本游戏的30题问答。答案太长了大家自己看吧——反正无论答对答错都对奖励和任务完成没影响。

危险なお迎え	
大贤者ファゴットの馆	ファゴット
ドラゴン幼体	即时

去ロラッカ山洞中找到大贤者的弟子。顺便要打一只ロラッカウルフェ（狮鹫龙）。之后可以花500元在大贤者处买到洗点药。



←剑圣村卖的“古兵の指轮”是非常杰出的装备，而且便宜。

古代遗迹の秘密	
大贤者ファゴットの馆	ファゴット
1000G	接受讨伐空帝龙任务后

完成上一个任务后开启。去ノザン＝ペスタ遗迹，从正门口向右穿过树林找到隐藏入口，之后在里面找到“机密文书”后回去交差。这个入口其实一早就能打开。

攻略研究



←必须先做完北海贤者系列任务，才能触发获得"重级劳动"的"冰雪の少女"任务。

遗迹の奥に眠るのは	
大贤者ファゴットの館	ファゴット
飞空艇速度上升	飞空艇入手后

完成上一个任务后开启。从大贤者那里得到钥匙卡，之后进入ノザン＝ペスタ遗迹击败对龙兵器PZa获得机械人形のコア回去交差。

修行者の耐え难き空腹	
ヒューロ冰洞	动けない修行者
フリーズガード等	即时

接受任务后去渔村买鱼，买不同的鱼会得到不同的额外奖励，不过就算是高级鱼也只有高级回复药而已，所以就随便了。买完后交差。

冰雪の少女	
コルリアの宿	スパイル
ヘルスパイク、重级劳动	即时

飞空艇提速任务完成后再睡两天才会出现。触发任务之前先要反复与レン和スパイル对话，直到发生レン生病剧情。去フェイドナ小洞2层中央房间找到隐藏机关，之后在第一个地图的祭坛处出现机关。利用机关打开第二个地图中央房间的门，调查附近的骷髅得到パナケイアの药草回去交差。任务完成后也要再睡个几天才能和レン对话得到重级劳动技能。

本章可完成支线事件

爱染国改革事件：打完影帝龙之后即可开启，按照我前面的攻略，打败帝龙后进入皇宫，即可看到利肯公爵向爱染王上奏的事件。之后睡一天的大觉，去和利肯公爵对话得知其担忧的心情。回到反抗军基地与子爵会面告知此时，子爵委托主角带信给公爵（得到シオンの手纸）。睡一天大觉后去找利肯公爵，和门口的卫兵说话得知公爵上山散心了，去ドドワ山顶找到公爵转交信件，之后去サイモン村向子爵复命……一段剧情后触发"アイゼン王家の遗产"这个任务，去ドドワ山岳，在米洛斯方向最靠近山顶的那个地图右上角可以找到密道，最深处找到爱染王的遗产，回去带给子爵就可以逼宫了……

但是剧情好狗血啊，结果居然是国王改过自新，主角一行则从子爵那里得到了御赐黄马褂（误超大）一件……韦驮天额外套，防御+56，速度+15，是最好的轻甲。

シャンドラ的过去：打败舰帝龙后回去群岛国皇宫，就会发现女王正在和シャンドラ争执。シャンドラ过去似乎有过非常不愉快的回忆，所以对男人极端排斥，即使主角们拯救了国家她还是无法认同让男人进国这个事实……只要在队伍里有男人的情况下与她谈话，就会引起她强烈的反感（触发冻れる过去をとかして这个任务）。

为了平息她的怨念，要身体力行地为岛国的居民做出贡献才可以。首先与村中南国育ちの少女谈话，给她带3枚ゴ—ジャスな羽（美しきヘイメ的フエフキ会掉）；其次是王宫左侧房间中男を恐れる女性，需要一枚アクアマリン（ジョマロン山岳采掘到）。最后是给シャンドラ的礼物，去ダーン洞打到高级な贝壳，之后去メルライト工房，加工成纯白のシェルカメオ，最后交给她完成任务。任务完成后得到ジェイラ—オブラヴ。



←支线任务的完成与否，会让剧情过场对话有些许的小差异。

真龙袭来！

终于，主要的帝龙只剩下虹帝龙トリカラ—ド了——收到主角们的报告，大家刚刚松了一口气，没想到情况忽然发生了异变！一座诡异的高塔从天而降扎在了米洛斯南边的バロリオン大森林，全世界残存的魔花也骤然发生了增殖，天空中传来了一个自称为真龙·尼亚拉的声音，它自称为星球的收获者，要吞噬地面上的文明……

面对真龙·尼亚拉的宣告，学术都市的艾梅尔学士长似乎并没有想象中的惊惶，她似乎

知道会有这一天——而且，她甚至十分亢奋，并且宣布使用秘密武器：千人炮。而此时，兽耳帝国北端，工房附近的神秘建筑物前正聚集着无数勇士，连国王也在其中。随着一声令下，众人毅然进入炮膛中，由无数人生命化成的光束直击了尼亚拉的飞船，一击便将其重伤……尼亚拉却也不慌，而是派出装真龙·ヘイズ坐镇侵略地球（现在叫伊甸……），自行退下养伤。



→我方略加强化，尼亚拉就会打消辅助状态，可以利用这一点诱其不攻击。

眼见牺牲了千人性命也没能击杀真龙，艾梅尔学士长的情绪明显失控了，众人无奈只好将她关起来。群龙不能无首，主角们回到故乡请来了梅纳斯领导联军，诺瓦利学士则代理学士长的职务。面对敌人强大的攻势，众人一筹莫展，最后还是梅纳斯统领想起来，多利斯大统领健在的时候曾提起过一个奇怪的地名。于是众人来到学术都市向被软禁的艾梅尔打听情况。一番劝说之下，艾梅尔学长给了我们一个发饰，并且让我们去カザン南边孤岛上的空馆中呼唤“爱提尔”这个名字……

此时最后一批任务也都出来了，大家赶快去各处触发吧。千人炮发射之后再去那里，那里的地名就会变成“战士の墓标”，从里面可以捡到盗贼最强的短剑……特效很好，不要卖了。飞空艇此时也可以使用了，虽然一开始速度很慢，但可以北海贤者系列任务后即可提高速度。将大地图上的花全部踩掉(虽然是大工程但很值得）可以去スタリ小遗迹(学术都市底下那个)对话，得到一个MP消耗减半的首饰。(虽然要打完虹龙才有拿）。各处的迷宫中都有一些BOSS和埋藏物，有空就都给解放了吧。

众人来到馆中呼唤人名，当初和多利斯大统领密谈的蓝发少女出现了。虽然她似乎很不想告诉主角关于禁地的事情，但看了艾梅尔给的首饰之后还是同意主角一行使用世界中心遗迹的转移点。

通过了“现世の扉”，主角来到了地球以外的异空间，这里依稀还保持着工业社会的风貌。在异空间深处的神社中，主角见到了爱提尔以及……逝世已久的多利斯大统领！爱提尔向众人说明了原委。原来，龙族是一个非常古老而强大的民族，它们有一个习性，就是给行星播下生命的种子，待行星的文明成长之后，再利用フロワロ花朵劫持生态系，摧毁文明并将其精华收纳，而真龙·尼亚拉正是传说中龙族首领七龙之一，主角们之前打败的帝龙不过是幼体而已！爱提尔和艾梅尔并非人类，而是一个被称为修普诺斯的种族，其星球同样为龙族所造又为龙族所灭，所以艾梅尔才如此痛恨龙族。大统领在当初龙族侵略时力战至死，但其灵魂被爱提尔所拯救，居住在禁地……

多利斯大统领告诉主角，地球是一个非常特别的存在，因为在远古（也就是我们现在的工业文明），地球曾经击退过龙族的入侵，而禁地正是保存当时文明的场所——最重要的是，太古时代带领人类击败龙族的人类最强战士タケハヤ也同样沉睡在禁地中！虽然爱提尔非常不愿意打搅爱人的沉眠，但还是同意带主角进入无限书库找寻希望。

攻略研究

禁地中没有迷宫，一路走到右下进入神社即可发生剧情。在循环图书馆中按照上左下上右右下右上左　上下右下左　下上右右上的顺序可以走到一个秘密房间得到法师的EX技终末之日，而按照右上右右下 左上右左上的顺序即可走到タケハヤ沉眠的地方。法师的EX附加技封印，爆EX后使用，不但威力极高，而且对大部分小BOSS（龙级别）的敌人都有效，封住对手技巧可以让战斗轻松很多。

BOSS战vs人类战士タケハヤ：悲剧人物啊,都不忍心打了。对方使用“半龙の觉醒”时，物防升很高但魔防下降，使用“半人の觉醒”时则反之。龙形态时会使用复数次攻击等技巧，一旦看到他蓄力一定要紧急防御或者回避，下回合会用全员重大伤害+麻痹的头突，搞不好会一下团灭……半人形态时会使用物理攻击、单



←总BOSS第二形态会偷袭我方，没有防偷袭，运气又不好的话会很郁闷。

体魔法攻击和全体魔法高伤害攻击，比龙形态压力略小，但人形时血少了会用魔法加血。敌人防御虽然不高但HP非常多，最好还是加防御后稳扎稳打。如果是物理队，可以考虑趁其使用半人觉醒防御下降时强攻。

原来要打败龙就需要龙本身的力量——面对着迫切希望拯救地球的主角，前·最强战士，半龙的タケハヤ露出了试炼的獠牙。战败后他将自己龙的力量物化成资料交给了主角后去安然去世，大家强忍住悲痛返回学术都市和カザン继续研究。几天后，能够分解、封印真龙力量的新武器面世了，但却需要一个和タケハヤ相当的，能够与其融合并制御龙之力的强韧灵魂，多利斯大统领毅然承担了这个职责，众人向着贝伊兹的所在地，异化的バロリオン大森林出发。



↑打消我方辅助状态后，下回合BOSS会高概率使用全员巨大伤害的“百华缭乱”。

森林的深处已经充满了狂暴的怪物，装真龙·贝伊兹更将自己的无数触手侵入大地捕食人类，主角一进入森林就看到米洛斯的骑士团遭遇袭击而全灭。从死去的骑士身上得到地图，主角们逐步深入了迷宫，在最深处终于见到了本体，可是，由于是仓促上阵，所以对龙兵器并没有十分完善，只能运行20回合……

老实说，难度一下提了好多。记得从死人身上找出地图。游弋的小龙是贝伊兹的指甲，并不难对付，而随处可见的挡路的大龙则是贝伊兹的大爪，血多，防御力极高，虽然一开始只会加防和防御，但数回合后就会使用蓄力，下回合它会一反常态，以超快的速度用出全员大伤害的“地裂”，如果没加防或者没防御的话基本上立仆。而且速度快！要注意。之后它会重复这样的行动模式。由于物理攻击效果很差，所以最好有其他输出的手段，比如魔法、痛觉斩什么的。这样的战斗有许多场，撑不住要及时撤退，切忌冒险。

BOSS战vs装真龙ヘイズ：没想到这个BOSS其实挺弱的……本体还不及分身难打（汗）。敌



←医生的EX技“奇迹の代行者”可让队伍起死回生，但并不是加满血，要注意。

人血不多，防不高，半血之前会使用机枪扫射（复数次攻击），此时可以抓紧时间加好BUFF，半血之后BOSS现出真身，会给主角来一发武士的EX技飞燕斩（四次大伤害+出血），至于其他的招数……因为爆了EX，三下五除二就砍死了，压根没注意（面壁去了）。

打败真龙后可以去找27代剑圣触发支线剧情，他知道老朋友化身成剑后自己也不服输，留下遗书后进入试炼洞中将灵魂注入武器送给主角……得到最强武士刀星眼。还可以去找被囚禁的艾梅尔学士长，完成她的支线任务可以得到最强的蛇杖。

号称不死的真龙倒下了，众人也和当年的タケハヤ一样得到了龙本身的力量——タケハヤ留下的龙之编年史、贝伊兹的残片和大统领多利斯的灵魂融和起来，成为了打倒真龙·尼亚拉的圣剑！而此时尼亚拉也耐不住性子，亲自降立在北极之上，都到这个份上，还有什么可说的吗?回到故乡，继承了大统领遗志的梅纳斯统领给了我们最后的任务。虽然当初败给了虹帝龙，但如今的主角手执充满了强烈意愿的屠龙之剑，已经没有什么能够阻挡主角的脚步了！

BOSS战vs虹帝龙トリカラード：一开始的敌人还是那条虹色彩带，这家伙HP极少，几下就可以打破，打破之后出现本体。不过由于彩带只会用全员攻击这一招，所以可以先利用此形态给我方加状态，最后用全员回复补满HP正式开战。这条帝龙的攻防并没有多突出，特点是所有攻击全部带有各种各样乱七八糟的异常状态，单体攻击附加麻痹、中毒；北海沉眠是全员伤害+睡眠，必杀技是虹色の不运，会导致中毒、技封、石化、混乱。如果没带医生或者异常回复道具的话会非常难打但玩到现在没人会犯这么蠢的错误吧……办掉这只看门狗(龙?)之后突入最终迷宫红杭の塔。

爬上通天的高塔，主角一行终于来到了真龙面前，此时它已经恢复完毕，大量的龙向世

界各地袭击，而世界人民们也都团结起来奋勇抗敌。利用杀龙剑多利斯的力量，主角与尼亚拉展开了恶斗。

……虽然和大多数RPG总BOSS一样拥有变身的技能和狂妄的口气，不过真龙最后还是被龙杀剑贯穿了身体，死前它也不忘了诅咒人类。达成了大统领遗愿，拯救了世界的主角一行回到故都，受到了盛大的欢迎。不过由于龙族的侵略，各国都遭受了惨重的损失，所以作为冒险者工会，主角一行将会继续在舞台上活跃下去。

某日，镇守在禁地的爱提尔忽然觉得气氛有异，凝神一看，发现本已平静的伊甸又起了变化……

红杭之塔非常，非常的长，共有将近20层，某些层数需要将龙全部清理干净才会出现台阶，好在塔里的龙全是以前曾经出现过的龙加强版，所以应付起来当无大碍。顶上就是总BOSS真龙·尼亚拉。有两个形态，把EX和MP留到第二形态吧。

BOSS战vs真龙ニアラ：第一形态的能力四平八稳，会使用单体攻击涅　　、打消我方全部状态的虚无和全员攻击的瓦解，攻击略高但完全没有BOSS的水准，早点击杀进入第二战才是正事。最好在打完之前做好恢复工作。



→苦战结末，罪魁祸首被凝聚了众人希望与力量的圣剑贯穿。

第二形态的攻击方式比较多样，一开始只会用单体，高攻击力的プライド进攻，HP减少时开始使用烦人的全员诅咒“エンヴィー”和全员高威力攻击グラトニー。我方强化超过2个的时候就有可能用ラスト消除强化。和其他帝龙一样，有时也会进入防守状态，此时攻击会受到反击并附加状态，要当心。HP减少到一定程度开始使用グリード(随机三次攻击)、スロース(每回合HP200回复)以及必杀“百花缭乱”，全员巨大伤害，而且有时候会连用，之前MN用得太狠的话，这里医生可能需要别人喂药了。鉴于此，最好做好准备加好状态，待其HP不多时一齐爆发EX技将之轰杀。轰杀掉它之后主线流程通关。

通关后读取进度回到总BOSS战前，此时来到塔外，可以看到红杭之塔拖出一条长影，在影端可以进入（限定条件是666的龙全灭），里面是隐藏迷宫红杭之塔·影。敌人全部是龙族，而且实力经过了很大的强化，更有之前BOSS强化版坐镇，最后是隐藏BOSS“母なる龙『ND』”，不知为何很弱（汗）打败后可以看到后日谈（算是真结局?）

本章支线任务

アリエッタの新しい始まり	
カザン	アリエッタ
情报店开店	即时

在击破タケハヤ之后发生。回到自宅，与アリエッタ对话，然后在村中找到想转让店面的人，花10000G买下，然后去与执政官会话。之后要去バロリオン大森林或者ミレク—ラ森林采集一个なめらかな树皮，再度回去分别和执政官和アリエッタ对话。

翡翠色した希望の芽	
バ＝ホ	佇む女性
2000G	即时

来到废村中与依赖人谈话，之后去米洛斯的迷路庭院，知道需要ひんやりゼリ—（ハイドロチタン）、くさい肝（レッドフィッシュ）和分厚い脂肪（シブ—チ），收集齐后交给委托人。

永久なる安息	
ネバンプレス	家族を爱する娘
盗贼EX技	即时

收集狼の赤毛（レッドウルフ）和水晶のカケラ（ダ—ン洞采取）之后交给委托人。学会盗贼的特技サクリファイス。这一招的效果是敌全特大损害+我方完全恢复，代价则是角色消灭——注意不是战斗不能，而是完全消灭，连装备一起……



←即使已经清除干净，住宿数晚后花朵还会小规模再生，及时清理吧。

攻略研究

→初期某个任务直到游戏末尾才能完成，不要早早接了占空位啊。

铠完成に向けて	
メルライト工房	バーナード
ナイトキュイラス	即时

首先要完成上一章的支线事件矿山清理。之后与徒弟对话，打四个强韧な皮（マンモスドロップ）交差。

集めてシリーズ最终回	
武村ハイレイン	收集マスター
ミラクルガード	通关后

要把所有找素材类的任务都完成才会开启。本次的目标是找到10个深青の翼（デビルレディ），这玩意在红杭之塔·影里有。

本章支线事件

王者之剑事件：完成カザン夺还剧情就可以触发，但直到最后打完装真龙才可以完成的漫长任务……完成帝都夺还后去カザン的工会与エラン姐姐对话，听说王者之剑工会去了ロラッカ森林，追上去发生王者之剑保护少女事件。之后睡大觉（汗），再度与エラン对话，然后走到カザン右侧出口附近，发现两位成员正在等待队长归来……之后反复睡大觉并与エラン对话，直到得到消息，听说王者之剑去フェイドナ小洞执行任务。

赶去迷宫，一进门就看到对方的MM为了掩护队长而受伤，赶快与フェイドナティラノ对战吧。战后剧情直接返回カザン，依旧是睡大觉找姐姐（误很大），然后再度来到カザン右侧出口附近发现王者之剑的队员们十分担心队长ネストル。睡大觉找姐姐（饶了我吧），进入冒险者工会，任务最后完成，ネストル终于解开了心结。事后再去找エラン姐姐谈话，得到最强的骑士剑バルムンク。

米洛斯女王私访：有空就去米洛斯转转，和女王エメラダ谈话告诉她冒险的见闻（当然，睡觉是免不了的），之后在城下町发生双子少年与骑士的事件。之后睡觉，去见女王，女王请求主角留下人作她的替身，让她出去私访，选择同意。来到城下町之后可以看到一些小事件（比如大街上讨债那两位和双子）之后回去睡觉。再度与女王交换身份，这次是走到城门口附近发生与执政官有关的事情，然后回去睡觉。第三次去见女王，女王请求调查执政官的事情，同意后去花园找执政官会话，再回去向女王复命。

再睡一天（好累……），与王宫中的グリフ说话，发生“迷える骑士道”这个任务，去大贤者ファゴットの馆去把ヴォルグ找回来吧，最后与女王对话任务完成，女王姐姐给了咱アイギス。

战斗民族ルシエ：首先要完成“铠完成に向けて”这个任务，之后反复睡觉——与徒弟谈话吧。打败装真龙之后与大家一起到千人炮（战士の墓标）祭奠当时牺牲的人们。回来后得到ユコンヴァサラ和30000G，工房中开始贩卖キングフォートレス。

剑圣：来到武村ハイレイン，见到了27代剑圣，多利斯大统领的老朋友兼好敌手ゼス，他要求我们去通过ヒューロ冰洞的试炼获得剑圣资格。进入冰洞搜集四颗玉石然后摆好（提示：看地图），与魔剑オウディル对战。胜利后回去复命。



←沉睡在异空间的禁地“东京”。果然是系列一贯的后毁灭题材。

剧情到打完人类战士タケハヤ（题外话：他就是第一代剑圣……可，可他用的是长枪啊……），多利斯大统领灵魂回到故乡时再去找剑圣谈话（大统领是否变成龙杀剑对话有少许不同），在村里睡觉后发现剑圣不见了，赶到冰洞与魔剑战斗处，发现剑圣为了不输给老对手，居然自己也舍弃性命，将灵魂注入配剑中……于是主角成为了28代剑圣，继承了最强的武士刀“星眼”。武村中本来不肯卖给主角武器的武器屋也营业了。

修普诺斯一族：打败装真龙之后去学术都

市地下室与被关押的艾梅尔学长谈话，她仍然无法从偏执状态中解脱出来，众人只好回到禁地与爱提尔交流。从爱提尔处得知，修普诺斯是一个感情上极为专注的民族，正如她矢志不渝地爱着タケハヤ一样，艾梅尔对龙的恨意也深深地烙印在她的心中——虽然有些残酷，但这也是支持修普诺斯一族一直存在的原因之一。不过即使是这样，爱提尔也十分担心姐姐，她拜托主角消灭在禁地中肆虐的怪物，这样她就可以放心去看姐姐了。



→新的异常状态会覆盖掉旧的，所以用毒恶化时要当心武器和技能特效。

通过异空间转移来到シバの森，主角们在最深处找到了作祟的宇宙生物ルゼラ，将之打败后，爱提尔来到了学术都市与姐姐见面。虽然修普诺斯的情感依然无法轻易转移，但艾梅尔仍然在众人的开导下放弃了偏执的念头，与爱提尔一起回到禁地隐居。事件结束后与姊妹俩谈话，得到最强的魔法杖カドゥケウス。

＊部分支线剧情和任务中会有BOSS战，因篇幅问题详细战法省略，如有需要可日后补完。

特殊人物密码

游戏发售前在官网上有一个FLASH小游戏，只要每天和网页上的人物对话发展剧情，就可以得到一组密码，在建立人物时输入密码并且选择正确的形象，出现的人物就会是当初陪你玩迷你游戏的那位角色。

此类人物的名字是固定的，而且初始点数就有4点（比其他人多一点），人物满级还是118级（其他人都是117级）。如果对角色有爱的话不妨一试。密码前的数字代表应该选的形象，之后是密码，最后是名字。比如1@ちびきゃら：ブーン，就是把一个战士选择第1个形象，名字起“@ちびきゃら”，最后就会得到一位名叫ブーン的特殊战士。

战士	
1@ちびきゃら：ブーン	2@とーくはた：レオ
3@のしんでい：モイコ	4@ただけまし：ハルカラ

盗贼	
1@たでしょう：ヤック	2@か？すこし：ユスタス
3@でもはつば：メルク	4@いびまでの：ハッチ

侍	
1@わくわくを：シシマル	2@ていきょう：ガッサン
3@できたとし：ラン	4@たらそれに：ナムナ

骑士	
1@まさるよろ：アレス	2@こびはあり：グリオン
3@ません。ほ：ケイト	4@んぺんのほ：ビリッチ

魔法师	
1@うもぜひた：シャルル	2@のしんでく：グラスト
3@だい。ぷ：イクラクン	4@ろでゅーさ：ヴァネッサ

医者	
1@のこだまり：ケビン	2@えことでい：ジェリコ
3@れくたーの：モル	4@にいのうか：ロザリー

公主	
1@ずやでした：マロン	2@ではみなさ：ノーラ
3@のぼうけん：アルジャ	4@にさちあれ：モモメノ

＊每个密码角色队伍里只能有一位。输入时注意拗音（小字）。

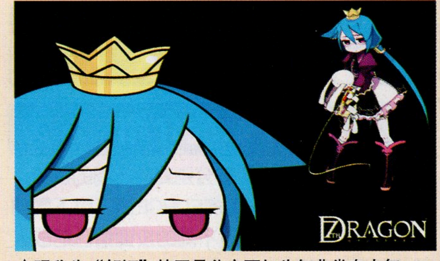
几种极端输出方法

骑士之怒法：骑士之怒这个技能在队伍中有死人 的情况下威力很高，2人牺牲就有5倍威力，所以两个死人＋两个骑士……

自虐公主法：公主的责罚鞭打在lv10时会让敌人受自身HP损伤400%的伤害，所以让公主踩花到1点，搭配骑士的保护HP50%以下同伴……

深度中毒法：医生的毒恶化技能会让中毒敌人受到的损伤变为1.3倍，先上个满级的毒（基数142），然后几个医生每回合给它下药……

多次行动法：加满盗贼的潜伏和再次行动，由于只要潜伏会心一击成功就可以触发再动，所以往往可以连续EXTRA行动很多次，配合公主的再动技能……



↑昵称为“郁姬”的四号公主不知为何非常有人气……

攻略研究

Shining Force Feather

シャイニング・フォース フェザー

□文/GOINGAMER DREAMON □责编/翔武

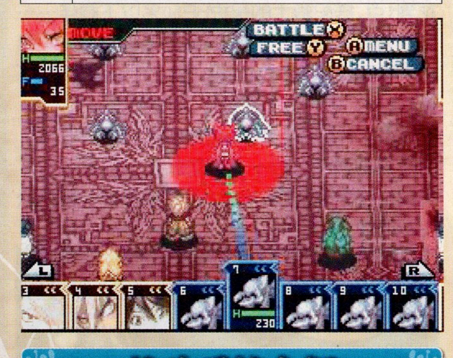
光明力量 羽翼

NDS SRPG ●SEGA ●2009年2月19日 ●1人/5040日元 ●512M

战斗准备

战斗开始后可以用方向键来操作角色的移动，屏幕左上的MOVE槽决定了角色的移动距离。下方为阵营双方的行动顺序。角色周围的红圈为攻击范围，当敌人进入红圈内，就可以进行攻击。

操作介绍	
A键	菜单
B键	取消
X键	战斗，如果无法战斗则直接待机。
Y键	游标自由移动



战斗系统介绍

攻击时ABXY四个键分别对应不同的技能，每个技能都会消耗一定的FORCE值（以下简称FC），战斗中可以通过不同的按键组合给敌人造成连击，直到FORCE槽消耗光。

屏幕右下方按键旁边的对应数字是表示当前技能的可用次数。

角色脚下的蓄力槽，根据按键的时机，会提高攻击的伤害值。蓝色为低，绿色为普通，红色为高。按键一次后，如果第二次在色条走完前没输入按键指令，则停止攻击。

屏幕下方的蓝色槽表示当前FORCE值。



轮到敌方进攻时，当对方攻击到我方的瞬间按下A或者B可以恢复FC值和HP.当HP低于百分之30，画面下方会出现DANGER字样，此时恢复效果会提升。A键：恢复FC，B键：恢复HP。

BURST：战斗中如果连续攻击就会出现所谓BURST的特殊攻击，BURST等级越高，伤害就越高。这种攻击需要积累连击点。连击点和BURST等级会在下屏幕用计量槽显示出来，不同的颜色代表不同属性。

ユニオン：协力攻击，与范围内的一个队友进行协力攻击。攻击时两人的FC值共有，并



同时攻击一个目标。协力攻击的队友由AI支配。

コネクト：连携攻击，满足一定条件后和范围内的队友进行交替攻击，与协力攻击的不同之处就是几个队友轮番出场，最多可以达到五人连携。即使当前角色的FC槽没用完，也可以使用R键切换下个角色上场。

吹飞攻击：多角色连携攻击中会出现名为吹飞攻击的特殊攻击。这种特殊攻击需要连击数达到一定程度，然后FC槽上部会出现【FINISH】字样，按下十字键的任意键后发动。攻击不但华丽，而且能获得更多的ミスリル。



フォースMAX：FC值满后才可以发动的特殊技能，不同角色的攻击方式也不同。

地域技能（FIELD SKILL）：顾名思义，就是非战斗画面下使用的技能。能给敌方造成伤害，也可以为己方恢复HP或施加各种辅助效果。

属性：本作的攻击也也有属性设定，如果使用与敌方对立属性的攻击技能，伤害将会增加为1.5倍，相反使用相同属性攻击的话，伤害减少为原来的一半。

复数同时攻击：当FC值满后，人物的攻击范围圆圈会从红色变为黄色，根据武器不同的强化类型，可以选择攻击复数的敌人，最多能同时攻击三个对象。



第一章 目覚めしものたち

统治整个大陆的强大帝国塞隆，在其边境地区有个被称为【死者之谷】的地方，没有任何人会去接近那儿。

帝国的二皇子秀峰听说部下在遗迹中发现了古代的钥匙，即“核心体”拉微尼亚，遂赶来视察，结果这个人形核心体却意外地苏醒了。

财宝猎人阵与贝尔来到遗迹，本想趁同行拉修未到之前先把东西搜刮干净，结果却一无所获。阵无意间按到了开关。一口棺木出现在两人面前，同时震动也引来了遗迹中的怪物。

棺の前に	
胜利条件	全灭怪物
败北条件	我方全员撤退
获得道具	伤药X2

要点：本关可以用来熟悉战斗系统，直接冲入敌阵攻击就行了。受到攻击时只需按A键恢复FC，恢复HP在前期显得毫无意义。尽快结束战斗。

战斗过后，两人发现棺木中躺着一个女孩。“好像死了，不过应该能卖点钱吧。”阵上去踹了几下棺木，女孩却醒来了。“进行环境设定，请告诉我需要登录的主人名字。”“我叫



阵。”“我是贝尔。”“了解，主人名字登录为阵。”“不要无视我呀。”可怜的贝尔。女孩的名字叫雅尔菲，也是核心体。然后众人便在毫不知情的状况下乘上了飞空艇。

随后财宝猎人拉修也赶来了，发现阵和贝尔已经抢先乘着飞空艇跑掉，懊恼不已。谁知这时跳出个叫做比宾的迷之动物，号称要送他一艘新的飞空艇。不过面对这个很能扯淡的主人，比宾也显得相当无奈。

已经起飞的飞空艇突然出现系统故障，紧急迫降了。

坠落后，阵跟贝尔开玩笑道：“这里是天国，我们已经死了。你瞧，那还有个天使。”

不过雅尔菲却不解风情：“我不是天使，我是核心体。”

飞空艇的系统出现问题，没法再飞了。而且目前飞空艇上设置有层层保护系统，解除保护则需要获得代码键(CODE KEY)。

场景切换到飞空艇内部。



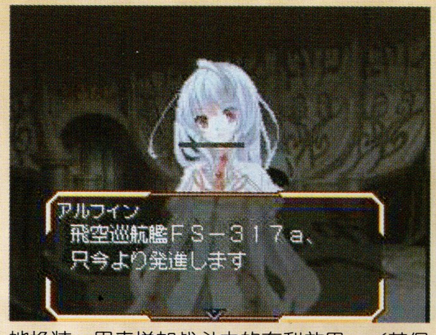
目前飞空艇的功能还不全面。

左上NPC：生产道具和装备的。

右边NPC：存档。

上部房间用来确认所持有的代码键以及强化设施。

下部房间来到舰桥可以与雅尔菲对话并给



她换装，用来增加战斗中的有利效果。（获得代码键后开放）

左下的升降台是战斗训练房，可以进行模拟战和FORCE练习。（获得代码键后开放）

右下的升降台是休息室，在这会发生和队友的对话事件。

中间的升降台下去进入世界地图，用来推进主线和触发支线事件。

左上方升降台：注射疫苗以预防异常状态，预防次数根据设施强化等级而定。

右上方升降台：查看游戏内的相关资料，资料内容根据强化等级而定。

世界地图→ゴブリン洞窟

世界地图→飞空艇

这时雅尔菲已经找到了第一个代码键的位置，就在刚才的哥布林洞窟内。

コードキー	
胜利条件	消灭所有哥布林
败北条件	我方全员撤退
获得道具	伤药×1、気付け药×1

要点：敌阵后方的两个投石哥布林不会主动攻击，一开始只要利用协力攻击迅速消灭掉前方三个棍棒哥布林，然后再上前灭掉剩余的两只就OK了。没血的时候记得吃伤药。投石哥布林身后有两个宝箱，攻击后获得道具。

装上代码键，飞空艇便可以开动了。第一个目标是格拉克特，是个云集各地财宝猎人藏品的地方。阵打算到那里把飞空艇卖掉。

同时拉修这边也启动了飞空艇。

第二章 大森林の仪式

当飞空艇飞过大森林时，又想起了警报。

“有两件事要汇报。”雅尔菲说道。“第一，在这周边地区发现了代码键的反应。第二，飞船系统又出故障了，紧急迫降中。”

刚迫降过，现在又出毛病，贝尔无语得下巴都要掉下来了。

阵："飞船又掉下去了？"

雅尔菲："是的，目前正在下落。"

贝尔："喂喂！这种情况下你还能冷静地说"是的"啊！？

雅尔菲："哇，掉下去，糟糕了！"

贝尔："哎呀，听起来你好像一点也不慌张啊……"

阵："只不过坠落而已，这点小事就唠叨没完！早该习惯了吧"。

贝尔："怎么可能会习惯！！"

落地后，因为磁场的干扰，众人不清楚代码键的具体位置在哪，只能慢慢去找了。

世界地图→エルフの森

森林里碰到了精灵米莉雅姆，她因为成人仪式要去洞窟将代码键拿回来，所以拜托阵和贝尔也来帮忙，目的一致的两人自然也就答应了下来。

世界地图→エルフの遗迹

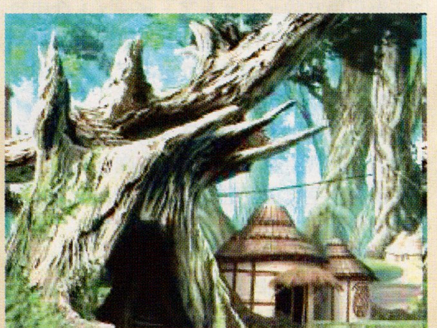
成人の仪式	
胜利条件	打倒所有钥匙守护者
败北条件	我方全员撤退
取得道具	ハンタースケールX1，荣养剂X1

要点：米莉雅姆会加入战斗，她有技能可以为己方恢复HP，最少需要消耗30点FC值（增加FC值会提升技能效果）。后方的敌人依然是不动的，可以先消灭前方三个敌人，然后积累FC值，用阵的FORCE MAX技能上前秒杀。BOSS的攻击1次大约30左右的HP，只要米莉雅姆在后方加好血，过关只是时间问题了。

战后，阵等人如愿得到了代码键。米莉雅姆硬要跟着大家一起去旅行，便正式加入队伍。

世界地图→飞空艇

刚上船，帝国边境防卫军就杀到。司令官加恩想要没收众人的飞空艇，大战一触即发。



边境の司令官ギャオン	
胜利条件	击退加恩部队
败北条件	我方全员撤退
获得道具	ラバーベスト，荣养剂X2，解毒剂

要点：本关先在下方积累FC值，等怪聚堆后，阵上去放个FORCE MAX进行群体攻击，再利用米莉雅姆和贝尔的协力攻击迅速使敌前锋减员。之后继续积累FC，上前清掉杂兵。有米莉雅姆在后方加血，司令官的攻击并不造成威胁。



第三章 孤高の剑斗士

雅尔菲忽悠阵："目前飞空艇的机能还不完善，这样你卖不出好价钱。所以还需要一个代码键才行。而这个代码键就在交易都市格拉克特中。"

飞空艇又以不正常的降落方式停在了交易都市格拉克特的郊外。

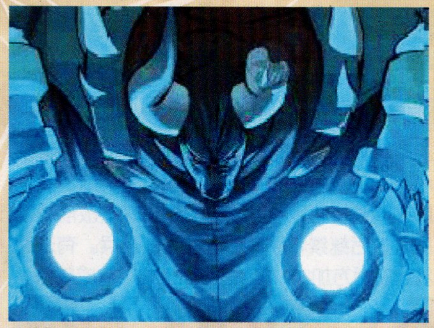
阵抛开两个麻烦的女人单独去找代码键。在某个大叔的店内打听到他有代码键，不过报价太高买不起，悻悻离开。路上遇到了魔族之女格丽赛利亚，竟然拜托阵去帮忙买吃的。

世界地图→（M）グラクト

斗技场正在举办大会，众人打算过去看看，其实阵也打算参加去赚点奖金。众人无意中听到有人打算利用以多欺少的方式来打倒剑斗士缇达赚取赌金。阵一行人便决定帮助缇达赢取这场比赛。

剑斗士 ディーダ	
胜利条件	比赛胜利
败北条件	ティーダ(缇达)撤退，我方全员撤退
获得道具	マッスルバンダナ、荣养剂、气付け药

要点：缇达是AI控制，由于她过于强大，我们完全可以躲在她身后恢复FC值并进行支援攻击。等怪聚堆后使用阵的FORCE MAX技能对敌人造成群体伤害。只要不突得太前，就可以



轻松过关。唯一需要注意的就是和NPC抢钱抢粮抢装备了。

战胜后，缇达为了感谢诸位，便去找店老板要来了代码键。众人走后，一个戴眼镜的少年也跑来问老板要代码键，得知代码键被阵等人拿走后，便跟踪了过来。

世界地图→飞空艇・着陆附近

边境防卫军司令官加恩再次包围了阵一行人，而且跟踪而来的眼睛兄也被误以为是同党加入战局。

佣兵バルバザン	
胜利条件	击退敌方部队
败北条件	我方全员撤退
获得道具	アシストバンクル、风の护符、解迟剂、解钝剂

要点：本次加恩花钱请来了巴尔巴赞佣兵团，并非等闲之辈。眼镜少年尤利亚斯是AI控制。几回合后缇达赶来帮忙，正式加入队伍，战斗重新开始。佣兵团开局依然按兵不动，等前方部队消耗得差不多的时候，巴尔巴赞会使用FORCE MAX技能给小队上BUFF，然后出动。此时我方全员后退积累FC值，不用刻意保护NPC。FC满后，利用阵的FORCE MAX技能和其他两人的协力攻击让佣兵团速度减员，否则被围住后就轮到我方减员了。米莉雅姆则留在后方全程加血，她目前的攻击力实在太低。



得到第三个代码键后，飞船的全部功能终于开启了，缇达和尤利亚斯也加入了队伍。为了对飞空艇进行修理维护，下个目标就是龙之墓场。

二皇子秀峰这边，他已经完全沉迷于核心体拉微尼亚的美貌，并强行募集人民挖掘遗迹，以致部下隆加闯入寝室抒发不满。

第四章 热き旋风

飞空艇行进中，阵和拉修两个老冤家又碰头了。为了不让对方超过自己，两人驾驶着飞空艇互相死磕。胡闹着到达了目的地后，两人才想起还有正事要办。

世界地图→(M)龙の墓场・近郊

一进入遗迹就遇到了遗迹的守护者。



遗迹の守护者达	
胜利条件	击退所有ガーディアン
败北条件	我方全员撤退
获得道具	ソーサルバンド、火の护符

要点：本关的敌人比较多，战前记得强化装备。眼睛兄尤里亚斯的FORCE MAX技能可以使我方在5回合内提升攻击力和智力，所以开局就存FC放这招，尽快消灭掉上方的敌人。怪扎堆后，阵和缇达的FORCE MAX范围技就毫不吝啬地使用吧。清掉上下两边的杂兵，然后就可以去消灭后方的ゴースト了。ゴースト会使我方中毒，不过并没什么威胁，有米莉雅姆这个全职奶妈在，剩下的就轻而易举了。另外记得拿宝箱。

众人来到遗迹内部按下了开关，顿时地动山摇。跑回飞空艇才知道，原来刚才启动了维护系统，飞空艇正在进行改造翻新，众人只需等待就行了。

世界地图→飞空艇

闲得没事干的阵，突然想起要和拉修决斗，其他一干人等也跟着过去看热闹。正当两人要

开战的时候，边境司令官加恩又出现了，这次他们还带来了炮台。阵与拉修便同时将矛头指向了司令官加恩。

ギャオンの逆袭	
胜利条件	击退敌方部队
败北条件	我方全员撤退
取得道具	解毒剂、解迟剂、解钝剂、ワイズスカーフ

要点：拉修是AI控制。本关4个叫做レーザーアイ的激光炮台射程非常远，攻击一次大概90左右的伤害且蓄力时间长。要小心它的复数攻击，尽量将血量保持在安全值。优先破坏阵前上部的炮台。跟着拉修走，让他去顶佣兵团的协力攻击，事实证明他是个合格的肉盾。等前方部队清光后，就让眼睛兄尤里亚斯用FORCE MAX加个BUFF，然后上前灭掉佣兵队，注意和后方的两个炮台保持距离。米莉雅姆躲在后面全程加血，就算炮台打几下也无伤大雅。

战后，佣兵团长巴尔巴赞终于承认了众人的实力，另外好像对缇达特别在意，看来两人以前认识。

飞空艇翻修完毕后，阵和拉修打算再来一次追逐比赛。不过雅尔菲和比宾却瞒着众人将两艘飞船进行了合体。虽然飞船合体了，不过运转所需的玛娜能源却并不足够，所以大家决定去魔族都市多尔法收集玛娜。

另一方面，帮助二皇子挖掘遗迹的人都莫名失踪了，只留下了衣服。原来拉微尼亚正在收集人类的灵魂准备启动飞空艇，为了一切回归虚无而做准备。



第五章 魔境の美姬

阵等人来到魔都门口，却被守卫拦在了门外，怕得罪魔族的众人只得退去。正一筹莫展的时候，魔族之女格丽赛利亚出现，她决定带众人从秘密通道进城。

世界地图→(M)ドルヴァ·门前

通过秘道来到城内，格丽赛利亚告诉众人，想买能源必须先经过这的太守同意。通过格丽赛利亚的引见，阵和贝尔见到了魔族长老。阵请求他分10KG能源给自己，结果遭到拒绝，说能源早已经被帝国军方面包下了。无奈的阵最终还是决定今天晚上去偷取能源。

晚上众人偷偷潜进储存能源的仓库，却被早就埋伏好的守卫逮个正着。



强夺	
胜利条件	击退所有守卫
败北条件	我方全员撤退
获得道具	クイックバンド、水の护符

要点：因为拉修的加入，从现在开始每关都需要对出击人员进行取舍。本关可以把眼睛兄尤里亚斯撤下换上拉修，记得战斗之前强化下武器。格丽赛利亚是AI控制，作为奶妈相当强大。开局可以先让阵、缇达和拉修（拉修的FORCE MAX是光属性攻击技能）存满FC，对左右两边的敌人进行群攻，然后把空血的敌人逐一击破。之后的战斗就轻松了，BOSS相当迟钝，虽然会给我方附加异常效果，不过攻击却没杀伤力。我方有两个强力奶妈支援，自然碾压之。

战斗后得知，原来格丽赛利亚是魔族长老的女儿，中间产生了些误会。魔族长老决定忽悠帝国军，把能源让给阵等人，并同意格丽赛利亚和阵等人一起走。其实是把阵当成女婿了吧……

世界地图→（M）ドルヴァ·森

帝国军的雷法追上了阵等人，要求交出能源。当然是一口回绝，你要战我便战。

レイファ	
胜利条件	击退敌部队
败北条件	我方全员撤退
获得道具	マーシャルマスク、雷の护符、特效药、フォースアンプル

攻略研究



要点：本关又加入了新人格丽赛利亚，奶妈可以从格丽赛利亚和米莉雅姆中取舍一个。推荐格丽赛利亚，不光会群补，而且后期的タフネス技能也相当实用。鉴于雷法亲卫队都是暗属性，可以考虑让拉修也出场，他的光属性攻击和FORCE MAX技能可以给亲卫队造成重创。后方的海龟会使用远程激光造成范伤，开局先把战线拉后，等骷髅兵スケルトン主动上前，怪聚堆后就用阵和缇达的FORCE MAX技能清场。第六回合雷法亲卫队开始行动，所以要尽快解决前方的海龟シェルタートル，否则会很被动。亲卫队的攻击伤害较高，还会造成异常，被集火很容易减员。等亲卫队聚集在一起的时候，拉修的FORCE MAX便可以丢出去了，然后一波推倒濒死的残党。除掉亲卫队，剩下的法拉在强大的治疗面前就垮掉了。

上飞空艇后，格丽赛利亚将父亲给她的代码键转交给阵。折腾这么久，阵还是打算把飞船卖掉，便向海边都市克拉格进发。

第六章 邂逅の宴

世界地图→コラーグ

下船不久，众人才发现自己已经成了帝国的通缉犯。被警备员重重包围后，雅尔菲声称已有良策，叫大家先投降。另一方面比宾收到了雅尔菲的求救信号，遂组织众人前去劫狱。

救出	
胜利条件	击退所有自警团
败北条件	我方全员撤退
获得道具	特效药、妖精の粉、気付け药

要点：本关虽然人员不齐，不过自警团是相当弱，攻击低血量少，只有人数占优，所以丝毫不用畏惧。把敌先锋部队清光后，绿毛尤里亚斯用FORCE MAX给全员加上BUFF，让缇达和拉修冲入敌阵放FORCE MAX群杀，轻松简单。

解决掉警备员，阵方面也趁乱从牢房里逃了出来。因为阵逃出来的时候发现了市长的一些“特殊爱好”，怕被抖露出去的市长便遣散了警备员，并邀请阵等人参加今晚的宴会。另外雅尔菲在市长室内发现了第六个代码键。

世界地图→コラーグ・市长馆

宴会中，阵遇到了小时的青梅竹马萨雅卡。两人正在叙旧之际，帝国边防司令官加恩又出现了，原来是市长去告的密。

バルバザンとの決着	
胜利条件	击退敌方部队
败北条件	我方全员撤退
获得道具	ナイトアーマー、スカラーグラス、妖精の粉、フォースアンプル

要点：后面4个ネクロマンサー会帮队友恢复HP，开局先不要浪费FC，等ネクロマンサー上前用FORCE MAX技能群杀。佣兵团第五回合开始行动，在这之前尽量消减敌前锋。等佣兵聚上来后，留个FORCE MAX技能让他们全员扣血，然后逐个击破。上好BUFF的佣兵攻击比较恐怖，挨他们一次协力攻击不死也半残了，所以格丽赛利亚的范围治愈在这里很重要。

失败的加恩恼羞成怒，召唤出了ゴーレム军团。ゴーレム开始不分敌我进行攻击，无奈的巴尔巴赞只得加入我方队伍帮忙击退ゴーレム军团。

里切り	
胜利条件	击退敌方部队
败北条件	我方全员撤退
获得道具	セイントクローク、特效药、気付け药、フォースボルト

要点：巴尔巴赞由AI控制，血非常厚，我们可以以他为护盾退居二线，等敌人全聚上来后，利用FORCE MAX技能进行群杀。マジックソード的魔法是范伤，站位要分散。第二步就是将会加血的ネクロマンサー全灭，剩下的司令官就是蹂躏了。战后巴尔巴赞正式加入。



第七章 白き堕天使

现在帝国军正在通缉阵一行人，飞空艇是没办法卖了。百无聊赖的阵突然想给飞空艇装上武器，便去遗迹搜索能用的武装部件。

世界地图→遗迹

遗迹中阵遇到了儿时的伙伴希兹玛，他早已在这守候多时。希兹玛劝阵投降，不过即使是旧友，阵也丝毫不会让步，当然又避不了一战。



陥阱と再会と対立	
胜利条件	击退希兹玛小队
败北条件	我方全员撤退
获得道具	ソーサルリング、天使の羽

要点：开场先把中路几个帝国兵清掉，然后积累FC值。5个回合后希兹玛与亲卫队开始行动。希兹玛及其亲卫队的攻击非常高，而且一有机会就进行协力攻击，这时要善加利用FORCE MAX技能的群攻效果。等他们聚拢后，连续释放FORCE MAX技能，争取一回合内清屏。另外希兹玛的也会释放攻击系FORCE MAX，伤害在700左右，注意保持安全血量。

战后，阵便急忙乘着飞空艇逃跑了。

世界地图→飞空艇

正当阵庆幸希兹玛没法追到天上来时，警报又响起，原来是帝国四武将之一的杰克追了过来。阵对这个在空中乱飞的敌人丝毫没有办法。苦恼之际，小天使柯柯托从天上掉了下来，并要求加入阵的队伍。好吧，飞人对飞人，正好可以利用。

空より来たる者	
胜利条件	击退杰克（ゼクウ）小队
败北条件	我方全员撤退
获得道具	ステップシューズ、妖精の粉、天使の羽、フォースボルト

要点：开局依然是让NPC柯柯托去吸引仇恨，我方跟在后面支援。消灭先锋部队后杰克及其亲卫队开始移动。杰克亲卫队也是惯用协力攻击给我方造成压力。这时可以考虑牺牲柯柯托来消耗他们的FC，并达到聚怪的效果。怪扎堆后，就可以上去释放FORCE MAX清屏了。注意ヴァンパイア的复数魔法攻击，站位尽量分散些。亲卫队消灭后，杰克本人的攻击便不足为惧。

面对多次上门找碴的帝国军，阵再也按捺不住，决定直捣二皇子秀峰的老巢。不过这之前众人决定先去龙之墓场解放飞空艇的主炮。

第八章 反击の翼

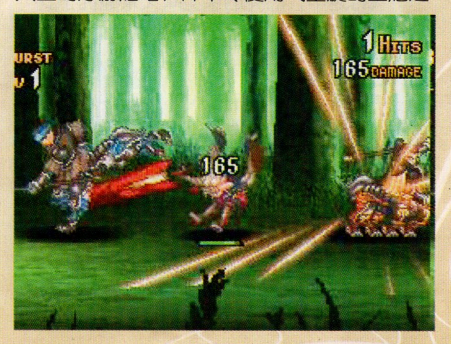
龙の墓场·最深部

正在众人要解放主炮的时候，暗精灵雷法和加恩又追了上来。

遗迹の攻防	
胜利条件	击退雷法小队
败北条件	我方全员撤退
获得道具	ミラージュクロス、特效药、妖精の粉

要点：开局先积累FC值，等第一波敌人マジックソード聚拢上来后释放一次FORCE MAX群杀。注意マジックソード的范围魔法，站位不要过于集中。三回合后雷法亲卫队开始行动，魔法伤害相当高，还会协力攻击和连携攻击。虽然她们开始比较凶猛，不过等FC消耗光后就会过来近身缠斗，攻势则变得疲软起来。其间如果我方减员，就用气付け药和天使之羽把人拉起来，运用道具和格丽赛利亚的群体恢复技能，雷法亲卫队便不再具有威胁。闲暇之余记得拿下左右两边的宝箱。

战斗结束，比宾方面已经开放了主炮，下一步就是摧毁要塞，目标死者之谷。途中遇到大量的浮游炮塔，阵下令使用飞空艇的主炮进





行攻击。虽然主炮威力惊人，一下就清光了炮塔，不过因为使用了过多的玛娜能源，飞空艇又再次坠落。在坠落地点，帝国四武将之一的隆加早已恭候多时。

武将ロンガン	
胜利条件	击退隆加小队
败北条件	我方全员撤退
获得道具	フォースベルト、妖精の粉、天使の羽、フォースボルト

要点：本关上路和右路都有海龟炮台把守，远程激光会造成范围伤害。所幸的是，不进入攻击范围内他们是不会移动的。隆加亲卫队的攻击力颇为强大，同样善用协力攻击。开局建议原地待机积累FC，让隆加及其亲卫队亲自送上门。留个炮灰在前方吸引仇恨，等人员集中后，连续释放FORCE MAX技能清屏，相当效率。失去了大部队的隆加也只不过是掌上鱼肉罢了。

第九章 狂宴の幕开け

飞空艇已经修好，众人乘上继续前进。紧接着警报再度响起，从大屏幕上，众人终于见到了浮游要塞的正体。由于继续前进将会进入浮游要塞的射程内，所以雅尔菲决定沿峡谷迂回靠近要塞。

世界地图→飞空艇

飞行途中，杰克的亲卫队又来骚扰了。



空中防卫战	
胜利条件	击退杰克小队
败北条件	我方全员撤退
获得道具	ヘヴィスケイル、クイックリング、いやしの水

要点：后方的ヴァンバイア会给队友群补，要优先解决。开局老规矩，龟缩型打法，ヴァンバイア第四回合开始移动，等他们与前方的スペクター集合后，就丢个FORCE MAX技能群杀。接下来的飞龙ワイバーン不会移动，杰克亲卫队依然是善于协力攻击，但是伤害不构成威胁。等他们靠拢后使用攻击系FORCE MAX予以重创，此技能实在太好用了。余下的飞龙外强中干，华丽地连死它吧。

世界地图→飞空艇

脱出峡谷，飞空艇启动主炮射向浮游要塞。一声巨响后，要塞瓦解了。烟雾散后，出现在众人眼前的是货真价实的天空要塞。刚用完主炮的飞空艇因为玛娜消耗过多降落到了地面上，这时希兹玛又找上门来。

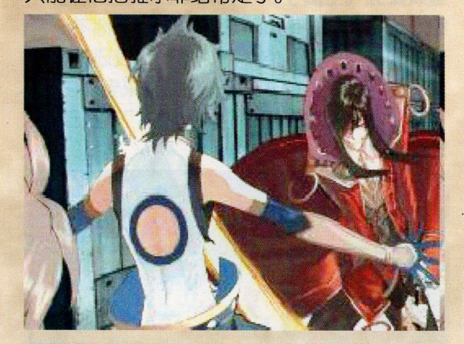


决着	
胜利条件	击退希兹玛小队
败北条件	我方全员撤退
获得道具	チタンキュイラス、マスターコート、天使の羽、フォースボトル

要点：开局我方队形会被中间的箱子分隔开来，建议左右两边各放一个拥有攻击系FORCE MAX技能的角色。敌方先锋部队的帝国兵攻击并不高，可以无视一路走到中路合流，谁挡路就杀谁。第三回合希兹玛及其亲卫队开始移动，还是老样子，协力攻击非常凶猛，挨一套整的不死也半残了。如果魔族之女格丽赛利亚已经习得了タフネス技能，不要忘了提前给肉盾队友BUFF一下，加物防和魔防的。这里推荐用阵的FORCE MAX对希兹玛小队进行摧残。希兹玛

及其小队是水属性，而阵的FORCE MAX是火属性，有攻击加成，一次就可以清屏。

希兹玛提出要和阵一对一决斗，正当两人大战正酣之际二皇子秀峰从旁偷袭，而希兹玛则为阵挡下了这致命的一击。虽然阵愤怒地爆种，不过面对已经成为怪物的秀峰毫无办法，只能让他把雅尔菲给带走了。



第十章 热风の轨迹

天空要塞中，雅尔菲得知拉微尼亚是由3000年前的“虚无”模仿核心体而制造的，其性能要远远凌驾于原来的核心体之上，而她被制造出来的唯一使命便是践踏这个世界。

世界地图→飞空艇

为了进入要塞内部,众人乘着飞空艇一头扎向了天空要塞。杀到半路,帝国四武将中的三人,雷法、杰克、隆加拦住了众人的去路,决一胜负吧。

突破	
胜利条件	击退敌方部队
败北条件	我方全员撤退
获得道具	フォーベスト、いやしの水、妖精の粉、女神の泪

要点：第一回合隆加人马队开始移动，第二回合杰克鸟人队开始行动，第三回合暗精雷法队开始行动。建议将防高血厚的角色突前，然后让格丽赛利亚对他使用タフネス技能，金刚不坏之身能顶不少次攻击。待鸟人队和人马队合流后，就无情地使用FORCE MAX 技能进行摧残吧。另外拉修的光属性FORCE MAX可以等雷法的暗精部队下来后再使用。

世界地图→巨大要塞

战败的三武将认为二皇子大势已去，不想继续愚忠下去送死，便决定脱出要塞。另一方面，阵等人终于见到了二皇子秀峰，拉微尼亚赐予了他超越常人的力量，又是场恶战。

傀儡の皇子	
胜利条件	击退皇子秀峰
败北条件	我方全员撤退
获得道具	クイックバングル、女神の泉、フォースノボトル、女神の泪

要点：防御机器人ガードロボ相当于移动炮台，主要攻击方式是远程激光造成范围伤害，站位分散是基本。激光的伤害不高，我方可以将肉盾角色放在前排，使用格丽赛利亚的タフネス技能强化防御用来吸引火力，然后逐个击破。有机会的话就用拉修的FORCE MAX扫荡一下，机器人都是暗属性的。秀峰满FC后会先用次FORCE MAX,伤害900左右,并使我方中毒。此外他还喜欢存满FC后进行连击，一套去血大概1400，要时刻维持住自己的安全血量。左上和右上各有一个宝箱。

秀峰呼唤着拉微尼亚的名字倒下了。随着一阵邪恶的笑声，事件的真正主谋拉微尼亚出现。“我在门的对面等着你们，想见到我的话就不要逃跑也不要躲藏。”

虚无	
胜利条件	击退拉微尼亚
败北条件	我方全员撤退
获得道具	无

要点：拉微尼亚主要的攻击方式是范围魔法和近身物理。周围的触手每回合会顺时针移动一格，攻击范围广，伤害很低不构成威胁，可以无视掉，集中全力攻击拉微尼亚。此外，尽量让我方成员只暴露在一个触手的攻击范围下，触手移动后，我方也适当地调整位置，将承受的伤害最小化。拉微尼亚红血后会使用ヒール给自己恢复HP，一次回940，想尽快解决的话就用些恢复FORCE的道具，总体来说并没什么难度。

好不容易打倒了拉微尼亚，不过这要塞的



攻略研究

能源供给是无穷无尽的，无论打倒几次，拉微尼亚都会无限次重生。正当众人陷入绝望之时，雅尔菲已经侵入了要塞的系统内部，暂时切断了拉微尼亚所在房间的能源供给，真正的战斗现在才开始。

ラヴィニア	
胜利条件	击退拉微尼亚
败北条件	我方全员撤退
获得道具	ラヴィニアリング、四属の结界、幸运のロケット

要点：拉微尼亚每受到一次攻击会恢复10点FC值，另外每回合还会吸收周围人员5点FC值。需要注意的是她FC满后会使用FORCE MAX技能，范围内群体伤害1500左右，还附带各种异常状态。开局的Unknown不要浪费FORCE MAX，逐个击破。拉微尼亚每隔几回合会复活1个Unknown，鉴于其攻击相对较低，三个以下完全可以无视掉，全力攻击拉微尼亚，必要时候使用FORCE MAX清屏。另外拉微尼亚红血后依然会使用恢复技能，一次回1000HP。待她红血后，攻击就疲软了，每回合都需要消费FC用来恢复，并进行一次近身攻击，此时已经无法给我们造成压力，多用协力攻击和连携攻击，胜利只是时间问题。

拉微尼亚倒下后，要塞开始崩坏，众人先行撤回飞空艇，而阵则独自一人去寻找雅尔菲。在仓库的一角见到了雅尔菲，她的内部数据已经被拉微尼亚发送的对抗程序所破坏，已经无法继续操纵飞空艇了。“我对你们已经没用了，即使这样你也要带我一起走吗？”“你不知道我有“收集破烂”的爱好吗？”“我还是第一次听说，优先度AAA处理。”两人来到裂口处，飞身跃入蔚蓝的天空中。不远处，飞空艇缓缓地浮起……



全角色技能列表——ジン

名称	习得Lv	FRC	ELE	效果
ノ－マルLv1	1	15	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノ－マルLv2	1	20	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノ－マルLv3	10	25	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノ－マルLv4	30	30	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ファイアLv1	1	15	FIRE	对水属性的敌人给与大伤害
ファイアLv2	1	20	FIRE	对水属性的敌人给与大伤害
ファイアLv3	20	25	FIRE	对水属性的敌人给与大伤害
ファイアLv4	40	30	FIRE	对水属性的敌人给与大伤害
フォ－スダメ－ジ	15	40	FORCE	令对手的FORCE减少
一闪 朱雀	1	ALL	FIRE	给与范围内敌人火属性伤害

全角色技能列表——ベイル

名称	习得Lv	FRC	ELE	效果
ノ－マルLv1	1	15	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノ－マルLv2	1	20	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノ－マルLv3	10	25	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノ－マルLv4	30	30	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
サンダ－Lv1	1	15	THUNDER	对风属性的敌人给与大伤害
サンダ－Lv2	1	20	THUNDER	对风属性的敌人给与大伤害
サンダ－Lv3	20	25	THUNDER	对风属性的敌人给与大伤害
サンダ－Lv4	40	30	THUNDER	对风属性的敌人给与大伤害

名称	习得Lv	FRC	ELE	效果
バインド	15	40	BIND	附加束缚状态
疾驱け	1	ALL	NORMAL	范围内我方移动力5回合上升

全角色技能列表——ミリアム

名称	习得Lv	FRC	ELE	效果
ノ-マルLv1	4	15	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノ-マルLv2	4	20	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノ-マルLv3	10	25	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノ-マルLv4	30	30	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ウインドLv1	4	15	WIND	对雷属性的敌人给与大伤害
ウインドLv2	4	20	WIND	对雷属性的敌人给与大伤害
ウインドLv3	20	25	WIND	对雷属性的敌人给与大伤害
ウインドLv4	40	20	WIND	对雷属性的敌人给与大伤害
ヘビ-	15	40	HEAVY	附加沉重状态
ヒ-ル单体	4	30	NORMAL	HP单体回复
クイック	16	30	NORMAL	我方AGL上升
スピ-ドスペル	4	ALL	NORMAL	范围内我方AGL上升 5回合

全角色技能列表——ティ-ダ

名称	习得Lv	FRC	ELE	效果
ノ-マルLv1	12	15	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノ-マルLv2	12	20	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノ-マルLv3	12	25	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノ-マルLv4	30	30	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ファイアLv1	12	15	FIRE	对水属性的敌人给与大伤害
ファイアLv2	12	20	FIRE	对水属性的敌人给与大伤害
ファイアLv3	20	25	FIRE	对水属性的敌人给与大伤害
ファイアLv4	40	30	FIRE	对水属性的敌人给与大伤害
バインド	25	40	BIND	附加束缚状态
アクセルビ-ト	12	ALL	FIRE	给与范围内敌人无属性伤害

全角色技能列表——ユリアス

名称	习得Lv	FRC	ELE	效果
ノ-マルLv1	11	15	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノ-マルLv2	11	20	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノ-マルLv3	11	25	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノ-マルLv4	30	30	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
アクアLv1	11	15	WATER	对火属性的敌人给与大伤害
アクアLv2	11	20	WATER	对火属性的敌人给与大伤害
アクアLv3	20	25	WATER	对火属性的敌人给与大伤害
アクアLv4	40	30	WATER	对火属性的敌人给与大伤害
ポイズン	15	40	POISON	附加中毒状态
アイスパイク单体	11	30	WATER	对敌人单体水属性攻击
アイスパイク范围	22	50	WATER	对范围内的敌人水属性攻击
スパ-ク单体	11	30	THUNDER	对敌方单体雷属性攻击
スパ-ク范围	33	30	THUNDER	对范围内的敌人雷属性攻击

名称	习得Lv	FRC	ELE	效果
ヒール单体	42	30	NORMAL	HP单体回复
ブースト	27	30	NORMAL	我方1人ATK和INT上升
ステップ	18	30	NORMAL	我方1人MOV上升
アクティブコード	11	ALL	NORMAL	范围内我方ATK和INT上升 5回合

全角色技能列表——ラッシュ

名称	习得Lv	FRC	ELE	效果
ノーマルLv1	15	15	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノーマルLv2	15	20	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノーマルLv3	15	25	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノーマルLv4	30	30	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ライトLv1	15	15	SHINE	对暗属性的敌人给与大伤害
ライトLv2	15	20	SHINE	对暗属性的敌人给与大伤害
ライトLv3	20	25	SHINE	对暗属性的敌人给与大伤害
ライトLv4	40	30	SHINE	对暗属性的敌人给与大伤害
フォースダメージ	15	40	FORCE	令对手的FORCE减少
シャイン单体	15	30	SHINE	对敌人单体光属性攻击
シャイン范围	28	40	SHINE	给与范围内敌人光属性伤害
こいつは凄いぜ!	15	ALL	SHINE	给与范围内敌人光属性伤害

全角色技能列表——グリゼリア

名称	习得Lv	FRC	ELE	效果
ノーマルLv1	18	15	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノーマルLv2	18	20	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノーマルLv3	18	25	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノーマルLv4	30	30	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ウインドLv1	18	15	WIND	对雷属性的敌人给与大伤害
ウインドLv2	18	20	WIND	对雷属性的敌人给与大伤害
ウインドLv3	20	25	WIND	对雷属性的敌人给与大伤害
ウインドLv4	40	30	WIND	对雷属性的敌人给与大伤害
ポイズン	25	40	POISON	附加中毒状态
ブレイズ单体	21	30	FIRE	对敌方单体火属性攻击
ブレイズ范围	34	40	FIRE	给与范围内敌人火属性伤害
エリアル单体	18	30	WIND	对敌方单体风属性攻击
エリアル范围	26	50	WIND	给与范围内敌人风属性伤害
ヒール范围	18	50	NORMAL	范围内我方HP回复
タフネス	31	30	NORMAL	我方1人DEF和MGR上升
魂の息吹	18	ALL	NORMAL	范围内我方HP全回复

全角色技能列表——バルバザン

名称	习得Lv	FRC	ELE	效果
ノーマルLv1	24	15	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノーマルLv2	24	20	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノーマルLv3	24	25	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノーマルLv4	30	30	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
アクアLv1	24	15	WATER	对火属性的敌人给与大伤害

名称	习得Lv	FRC	ELE	效果
アクアLv2	24	20	WATER	对火属性的敌人给与大伤害
アクアLv3	24	25	WATER	对火属性的敌人给与大伤害
アクアLv4	40	30	WATER	对火属性的敌人给与大伤害
ヘビ－	25	40	HEAVY	附加沉重状态
佣兵战斗术	24	ALL	NORMAL	范围内我方DEF和MGR上升 5回合

全角色技能列表——ココット

名称	习得Lv	FRC	ELE	效果
ノ－マルLv1	27	15	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノ－マルLv2	27	20	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノ－マルLv3	27	25	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
ノ－マルLv4	30	30	NORMAL	对应全属性给与安定伤害
サンダ－Lv1	27	15	THUNDER	对风属性的敌人给与大伤害
サンダ－Lv2	27	20	THUNDER	对风属性的敌人给与大伤害
サンダ－Lv3	27	25	THUNDER	对风属性的敌人给与大伤害
サンダ－Lv4	40	30	THUNDER	对风属性的敌人给与大伤害
フォ－スダメ－ジ	27	40	FORCE	令对手的FORCE减少
スパ－ク单体	27	30	THUNDER	敌单体雷属性攻击
スパ－ク范围	36	30	THUNDER	给与范围内敌人雷属性攻击
エンハンス单体	31	30	NORMAL	我方一人强化效果附加
リカバリ－	41	50	NORMAL	我方撤退的人员战场复归
福音	27	ALL	NORMAL	对范围内我方成员附加强化效果 5回合

攻略研究

全饰物列表

名称	效果
アタックアンク	ATK+5,AGL-2
インテリシンボル	INT+5,AGL-1
マッスルバンダナ	ATK+10,AGL-5
ワイズスカーフ	INT+10,AGL-3
火の发饰り	火属性耐性强化
水の发饰り	水属性耐性强化
风の发饰り	风属性耐性强化
雷の发饰り	雷属性耐性强化
マーシャルマスク	ATK+15,AGL-8
スカラーグラス	INT+15,AGL-5
ステップシューズ	AGL+5,MOV+1
フォースベルト	FORCE回复量+5%
魔导回路『火』	ブレイズ可以单人使用
魔导回路『水』	アイスパイク可以单人使用
魔导回路『风』	エリアル可以单人使用
魔导回路『雷』	スパーク可以单人使用
魔导回路『光』	シャイン可以单人使用
魔导回路『暗』	ダークアロ—可以单人使用
魔导回路『愈』	ヒール可以单人使用
魔导回路『毒』	ポイズン可以单人使用
魔导回路『缚』	バインド 可以单人使用
魔导回路『重』	ヘビ—可以单人使用
パワーバンド	ATK+10,AGL-2
パワーリング	ATK+20,AGL-4
パワーバングル	ATK+30,AGL-7
パワーブレス	ATK+40,AGL-12

名称	效果
ソーサルバンド	INT+10,AGL-1
ソーサルリング	INT+20,AGL-2
ソーサルバングル	INT+30,AGL-5
ソーサルブレス	INT+40,AGL-10
クイックバンド	AGL+5
クイックリング	AGL+10
クイックバングル	AGL+15
クイックブレス	AGL+20
火の护符	火属性耐性大幅度强化
水の护符	水属性耐性大幅度强化
风の护符	风属性耐性大幅度强化
雷の护符	雷属性耐性大幅度强化
四属の障壁	火、水、风、雷属性耐性小幅度强化
四属の结界	火、水、风、雷属性耐性强化
ダンシングブーツ	AGL+10,MOV+2
ポイズンブロック	ポイズン无效化
バインドブロック	バインド 无效化
ヘビーブロック	ヘビ—无效化
幸运のロケット	装备者ミスリル入手几率提高
シュートチェーン	吹飞攻击的吹飞距离远
リバースシンボル	自身属性和自身弱点属性翻转
アシストバングル	战斗中输入时机容易掌握
アクトチョーカー	FORCE回复量+10%
ラヴィニアリング	FORCE回复量+15%
セービングリング	地图技能使用时消耗几率较低

本期最差的攻略是女神异闻录，流程部分太糊弄人啦（八房说剧透就没意思了，所以那样写）
男，14岁，上海市徐汇区清真路百乐公寓，GBN950403@hotmail.com
上海 徐晟 交友

文/罗洁爱儿

“传统牧场”与“新牧场”《牧场物语》未来发展将何去和从?

序篇:系列的变革 当传统遇上潮流

从1996年8月9日,SFC上第一款《牧场物语》正式发售开始算起,牧场这个游戏陪伴我们已经走完了整整十二个年头。在牧场伴随我们度过的第十三年之际,让我们共同回首,回顾牧场过去的十二年。

在过去的十二年里,可以说《牧场物语》几乎在全部的机种历史上都留下了足迹,从SFC到N64、NGC,从GB、GBC到GBA、NDS,从PS到PS2、PSP……2007年6月发售的《牧场物语－安乐之树》,更是揭开了牧场系列游戏进入WII领域的序章。也许我们不能说MMV让《牧场物语》这个系列创造了一个神话,但是牧场涉及的领域之广,确实是值得写入历史的。

十二年的牧场,有着许多故事,广为人知的、鲜为人知的,和不为人知的。在牧场发展的这十二年里,《牧场物语》这个系列也逐渐出现了两个分支:“传统牧场”和“新牧场”。那么,何谓“传统”,何谓“新”?如果牧场系列出新是为了赶上时代的潮流,那么当“传统”遇到“潮流”,又会擦出怎样的火花?就让我们从1996年8月9日开始,去体会牧场由“传统”而出“新”的转变吧。

第一篇章:“传统牧场系列”的形成

《牧场物语》这个系列,从根本的性质上,可以说是一款育成类的游戏。玩家需要扮演的是一位牧场主,用自己的双手,让一片荒芜的牧场重现生机。而每一作牧场,都会有自己特别的故事情节,游戏的发展也会以这个故事情节为主线进行。

1996年8月所发售的SFC版本牧场——《牧场物语》,是牧场历史上的第一作,可以说是牧场历史的序章。许多牧场玩家对于这一作也许并不熟识,一方面可能因为超任年代有很多游戏更吸引人们的目光,而另一方面多半是由超任主机的普及率造成的。当年在国内,超任



↑简单的风格,充满了朴实的田园气息。

交友 广东 萧斌
本期猜猜看答案是顶级拉力装备。(可惜猜错了呢)
男,14岁,广东省清远市清城区,QQ:519216978

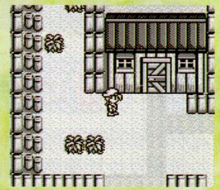


↑樱花与喷泉，这里就是广场。

的普及率并不像任天堂红白机一样高，以至于有些地方，孩子们不得不用4元/小时的价格在一些私开的“游戏店”去享受游戏的乐趣，而当年的4元也不算一笔小数目了。在这样的情况下，《牧场物语》这个需要耐心和精力去经营的游戏，自然很难占据自己的席位。虽然这款牧场不是牧场系列游戏中影响最大的一作，但是它的大部分设定，都成为了日后传统牧场的主流设定：例如需要特定时间触发的事件、恋爱结婚等等。这些，都为“传统牧场”奠定了一定的基础。



↑可选男女进行游戏，这是与SFC版本相比的一大亮点。



↑依然简单的画面，继承了SFC的风格。

继SFC版本之后，1997年底，MMV在掌机领域正式推出新作《牧场物语GB》。当年的掌机——GameBoy被现在的玩家们叫成砖头，因为它体积大、分量重，但是回到那个年代，拥有一台GB则有如明星一样抢眼。即使画面只有黑白灰色，即使它很笨重，但是它可随身携带的特性无疑给牧场玩家带来了方便。而掌机领域第一弹的这作牧场，在设定上也可以说是不负众望，不但增加了主角性别的选择，还增加了宠物、精灵的设定。并且利用了联机的特性，使玩家之间有了互动。这一系列的设定，再一次完善了“传统牧场”的特性。





↑已经晋升为彩色的牧场物语GB2和GB3。

1999年和2000年，牧场物语系列的历史上又有几个作品依次登录。这其中包括了掌机系GB、GBC上的《牧场物语GB2》和《牧场物语GB3－当男孩遇到女孩》，也包括了家用机PS版本的《牧场物语－回归自然》（男生版）和《牧场物语－中秋满月》（女生版），以及N64平台的《牧场物语64》。这两年间的几个作品，已经将“传统牧场”的性质基本固定：耕作、饲育动物、升级道具，以及之后各种“传统牧场”版本中一直沿用的矿石、精灵、恋爱、结婚……等等。





正如本章开头所说，在“传统牧场”中，牧场主们需要不断的发展牧场，让荒废的牧场重获生机。

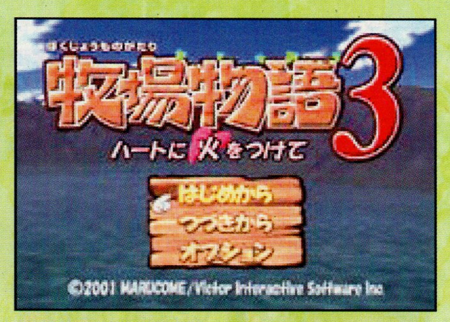
特别策划

第二篇章：“新牧场系列”的雏形

在传统牧场的性质已经基本定型、2000年结束之后，牧场也和所有的一切一样，进入了21世纪。2001年中旬，一作名为《牧场物语3－点燃心中之火》的牧场，在PS2平台上悄悄发售了。

这一作的发售，确实可以说用“悄悄”来形容并不夸张，至今为止，仍有不少的牧场玩家并不知道PS2平台上还有这样一作牧场。而这一作牧场，可以说正是牧场十周年时所诞生





的“新牧场”的雏形。

借助于PS2平台的优势，这一作的牧场在画面上有了本质的提升，晋升为3D画面。

而且这一作牧场和PS2平台上许多角色扮演类游戏一样，出现了较为复杂的地图系统，这对于一些对地图系统不敏感的玩家来说确实是个恶梦——因为常常会出现转个弯就找不到路的情况。

在这一作中，剧情变成了重头戏，传统牧场的重要组成部分——耕种和畜牧，在这一作中被明显的削弱了，主角的主要工作变成了在限定的时间内完成游戏的剧情。从而也开始拥有了“另类牧场”的感觉。

然而这一作似乎并没有受到牧场玩家的重视。在牧场发展的“历史长河”中，《牧场物语3－点燃心中之火》犹如岸边的一捧泥沙，被河水流经这里的时候吞没。但是这捧泥沙却并没有因此而完全消失。随着牧场的河流继续流动，在未来的某一天，这捧泥沙中闪光的金子终会被人发现的……





第三篇章：“传统牧场”的进一步发展





↑和男生版相比，女生版的颜色更加可爱。

在《牧场物语3－点燃心中之火》被牧场的历史长河悄然吞没后，牧场系列经历了许久的寂静。在2003年4月，MMV在GBA平台发布了《牧场物语-矿石镇的伙伴们》（男生版）。传统牧场也以此为起点，开始了近乎疯狂的发展，并且以此作掀起了传统牧场系列的一个高潮。许多的牧场爱好者，也是通过这一作开始涉足牧场领域并且成为牧场死忠的。包括笔者本人，可以说也是从GBA的这一作开始才正式走上了研究牧场系列游戏的道路。

同年12月，《牧场物语－矿石镇的伙伴们女生版》发布（以下简称为《矿石镇》）。作为GBA平台上仅有的牧场版本，《矿石镇》把之前所形成的传统牧场的特点发挥到了极至。男生版和女生版虽然分别拥有自己的剧情，但是从游戏本身来说大致都是相同的——耕作是牧场生活的主旋律，饲养各种动物给牧场的劳作锦上添花，精灵的出现让牧场主们的劳动强度大大减轻，于是牧场主们有了更多的时间去矿场发掘稀有物品，有更多的闲暇去体验牧场生活中的人际关系、恋爱和结婚。

在《矿石镇》发售期间，NGC版本的《牧场物语－美妙人生》（男生版）、《牧场物语



←与之前的掌机版本牧场相比，GBA版本的画面有了质的提高。

－美妙人生女生版》也分别于2003年和2004年发售。PS2平台同时也发售了《牧场物语－美妙人生》的复刻版《牧场物语－啊！美妙人生》。2005年3月，NGC平台《牧场物语－幸福之诗》，搭上了传统牧场系列发展中期、家用机平台的末班车。



↑向泉水中投入祭品，女神就会出现。

同样是2005年3月，DS平台上牧场系列游戏第一作、甚至可以说是DS平台传统牧场系列的代表作——《牧场物语－精灵驿站》（男生版）盛装登场，同年12月，《牧场物语－精灵驿站女生版》发售（以下简称为《精灵驿站》）。经历了《矿石镇》的传统牧场高潮后，几乎可以说是《矿石镇》后续的《精灵驿站》，更是让牧场玩家们玩的过瘾。主线剧情“拯救101精灵”的任务自然不必多说，耕作方面也不再局限于田地中的作物，果树、蘑菇……统统都可以种植，传统牧场生活的“自己动手、丰衣足食”得到了很好的体现。而最高65535层之深的



↑一应具全的房间，女生版还有特别的换装系统，除了粉红色外还有其它颜色喔！

矿场、矿场内“敌人”的引入、各种装饰品的出现，可以说让玩家过足了挑战极限的瘾。

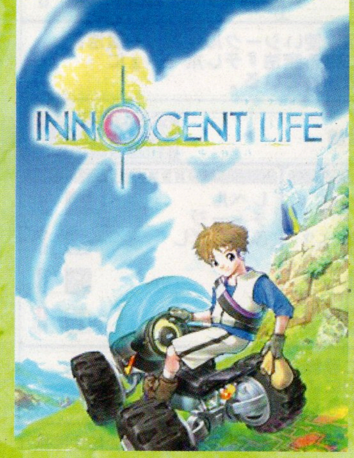
同时，我们似乎也可以从这里看到了日后“新牧场”的特性之一——战斗系统。而《精灵驿站》这个作品，也在高潮中结束了传统牧场发展的中期阶段。





特别策划

第四篇章：“新牧场系列”的诞生



至此，传统牧场可以说已经完全定型，虽然每一个作品都有自己的“任务”，但是玩家们在完成主线情节的过程中所经历的，是一种闲暇、安逸的牧场生活——田间的劳作简单有序，牧场中可爱的动物与之为伴，节日的热情，家庭的温馨。传统牧场已经被众多牧场玩家所接受。

就在大家感觉牧场这个系列已经没有太多突破的时候，MMV在牧场物语系列游戏十周年之际，一举推出两款“另类”牧场。这两作分别为2006年4月发售的PSP平台的《新牧场物语－无瑕人生》（以下简称《无瑕人生》）、以及2006年8月发售的DS平台的《新牧场物语－符文工房》（以下简称《RF》，“符文工房”原名英文Rune Factory两个单词的首字母）。

这两款另类的“新牧场”一经推出，立即让传统牧场的死忠fans大跌眼镜。

首先我们来说说《无瑕人生》。

《无瑕人生》的主角从人类变成了机器人（像洛克人一样半人类半机器的设定？！），而故事和当年的《牧场物语3－点燃心中之火》有异曲同工之处——那就是要在一年的时间内完成限定的剧情！由于PSP平台本身的特性，《无瑕人生》的画面质量较之其他掌机系列而言有了提高。剧情短，节奏紧凑，以及主角性质的改变，让很多传统牧场玩家对于此做不知该如何取舍，于是这一作几乎成了牧场系列作品当中的鸡肋——明明有着传统牧场的要素，但是又和传统牧场有明显的区别。介于模拟经营类和角色扮演类的夹缝中，让《无瑕人生》的处境显得十分尴尬。虽然这个作品不像当年的《牧场物语3－点燃心中之火》一样被人遗忘，但却也没有真正的火爆起来。不冷不热，犹如鸡肋，食之无味、弃之可惜。





然而同年8月发售的另外一款“新牧场”《RF》，相比之下却成功占据了半壁江山。与《无瑕人生》相比，这作明显更靠近角色扮演类，传统牧场的模拟经营性质在这一作中成了辅助的系统。RPG元素的引入，使得游戏本身的操作性增加不少，武器系统、敌人系统……这些在RPG游戏中的系统在《RF》中得到了很好的发挥和应用。“Rune Factory”这个名字中的“Rune”本身的意思为“神秘的符号”，这就是本作的另外一个特点——魔法。引入了魔法，自然也就少不了日本RPG游戏的另一大特色——属性相克。武器有属性，魔法自然也少不了属性。到这里为止，《RF》已经有一半以上不是牧场物语了，几乎可以说是变成RPG类游戏了。



也正是由于RPG元素在《RF》中成功的发挥了自己的特性，使得原本对传统牧场系列游戏没有多少兴趣的玩家开始接触了这款“新牧场”。由于模拟经营特性的削弱以及剧情的增强，携带了“双重性格”的《RF》，争取到了属于自己的fans——想玩传统牧场，却无法适应传统牧场日复一日年复一年不变的生活；想玩RPG类游戏，却适应不了复杂的操作和混乱的战斗。《RF》成功的立足于模拟经营类和角色扮演类游戏之间，成为了一个“另类”。虽然很多传统牧场的拥护者无法接受如此“另类”的牧场，但是不可否认的是：《RF》确实成功拥有了自己的玩家，并且《RF》的出现，正式的揭开了“新牧场”的篇章。





↑长相很奇怪的魔法书，还有这是……孙大圣的金箍棒?!

第五篇章："传统牧场"与"新牧场"的并肩发展



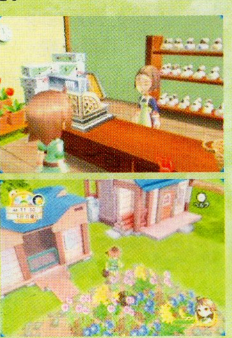
在《RF》成功开辟"新牧场"篇章之后，刚刚进入2007年，MMV在DS平台上推出了一款新的传统牧场——《牧场物语－伴你成长的小岛》(以下简称《小岛》)。这一作在发售之前就一直倍受传统牧场迷们的关注，毕竟上一次的"传统牧场"已经是2005年的事情了。在《小岛》发售日当天也有不少玩家熬夜等待消息，但是游戏到手之后，这一作却在传统牧场迷中掀起了轩然大波——由于NDS具有其它掌机所没有的双屏触摸功能，《小岛》这作的操作系统完全颠覆了"传统"——无论是传统牧场还是"新牧场"，都不曾使用过的全触控操作系统。同时，《小岛》还使用了全新的作物系统——光水系统。作物的生长必须满足光照和水分的合理搭配，传统牧场从最初SFC时代一直沿用到《精灵驿站》的"旱涝保收"，在这一作也被打破。



↑《小岛》的作物品质系统。

《小岛》的操作系统我们暂且不提，单单说《小岛》中的作物系统对于传统牧场的突破，使得《小岛》本身已经成为了传统牧场中的一个小小分支——游戏变的更贴近现实农业了。传统牧场的死忠们不仅被这一作全触控的操作系统搞的晕头转向，除了由于习惯性的操作误按了方向键而导致主角耗尽最后一丝体力而昏倒的事情时有发生外，不熟悉操作的玩家更是会发生骑上马匹之后不知道如何下马的尴尬事件。《小岛》发售的前两天，玩家们怨声载道，讨论游戏不是重点，重点变成了讨论如何操作才方便。于是《小岛》的讨论在当年几乎也成了冷场，时隔一年多，好容易盼来的传统牧场却是这个样子，难怪大家会略显失望。

同年6月，MMV在家用机WII平台推出了另外一款传统牧场作品《牧场物语－安乐之树》（以下简称《安乐之树》）。不过和当年的SFC略有相似，由于WII的普及率与掌机比之相差较大，《安乐之树》并没有带动起传统牧场的风潮。尽管如此，《安乐之树》在继承传统牧场特点的基础上，同样发挥出了WII本身的特点，给人以身临其境的感觉。



2007年的传统牧场作品勉强可说是差强人意。在2007年底，玩家们所关注的"新牧场"作品《符文工房2》（以下简称为《RF2》）在预定发售日之前提前偷跑。"偷跑"事件在游戏界并不少见，越是受玩家关注的游戏则越有可能被提前"偷跑"。从历代发售的牧场系列的"准时"来看，这一次的"新牧场"被关注的程度已经是可圈可点。值得注意的是，这一次的《RF2》已经脱离了"新牧场物语"的前缀名称，从此"RF系列"开始自成一家。由此看来，"新牧场"已经得到了充实的发展，成功完成了自立门户的过程。

《RF2》作为了"新牧场"成功自立门户的第一次出炉作品，可以说是不负众望。《RF2》继承了《RF》中"新牧场"角色扮演类的特点，虽然在剧情、人设等等几个方面并没有继承前作《RF》，但是从角色扮演类游戏的角度来看，《RF2》中RPG的元素比起曾经的《RF》却是有过之而无不及。更加跌宕起伏的主线剧情，丰富的支线任务，加上了剧情本身分成了亲代、子代两部分，使得玩家可以体验两种不同的感觉——前期以物理攻击为主、后期以魔法攻击为主的"战士与法师"的双重体验。迷宫与解迷系统在这一作也有体现，惊险刺激的BOSS战更是让玩家玩到过瘾。



特别策划

如果说《RF2》的提前偷跑，给“新牧场”迷们送上了一份元旦的新年大礼，那么在2008年2月21日预定在DS平台发售的《小岛》的续篇《牧场物语－闪耀的太阳和伙伴们》（以下简称《闪耀太阳》）则是MMV送给传统牧场迷们的春节大餐——2008年2月21日时逢元宵佳节。《闪耀太阳》在元宵节发售，可说是春节期间的最后一份大餐。作为《小岛》的续作，《闪耀太阳》这份“大餐”大体上来说与一年前发售的《小岛》极其相似——继承了小岛的人设、作物系统、道具系统……等等，操作上不但保留了《小岛》的触控操作，而且还回归了传统牧场的按键操作。双操作系统不但让游戏玩起来更加得心应手，同时也让传统牧场迷们对传统牧场的发展重拾了信心。



至此，“传统牧场”与“新牧场”已经基本完成了两个系列的分化。2008年底，MMV在Wii平台上先后推出了传统牧场《牧场物语－欢乐动物进行曲》和“新牧场”《符文工房－开拓者》，更是表明了“新牧场”的这个“RF系列”已经可以完全脱离“牧场物语”这个帽子



↑继承了《小岛》的作物系统。

而单独存在了。

牧场时序发展进入2009年，传统牧场新作《牧场物语－欢迎光临风之集市！》（以下简称为《风之集市》）在2009年1月终于和大家见面了。《风之集市》和当年的《RF2》一样被提前偷跑，游戏本身也算是让传统牧场迷们觉得可谓众望所归。如果说《小岛》和《闪耀太阳》走的是贴近现实农业的路线，那么《风之集市》则走向了更贴近现实商业的路线，成为了传统牧场当中另外一个小小的分支。《风之集市》在耕作、动物饲养方面基本维持最初传统牧场的设定，但是在买卖方面则沿用了“市场经济”。以往只要是生产出来的东西直接全部贩卖的日子在这一作中成为了历史。食物放久了会腐烂，更是贴近了现实生活。

我们不难发现，传统牧场的发展方向已经越来越接近现实，而现在已经成为“新牧场”代表的RF系列，则继续走在带有牧场色彩的RPG游戏道路上，并且把这条路走的很精彩。

第六篇章：“传统”与“潮流”的碰撞火花

从1996年8月SFC第一作牧场发售开始，到2009年1月DS平台《风之集市》，各个平台共计几十个作品中，牧场物语从传统中找到突破点，成功的创造出了“新牧场”这个有些另类的新舞台。

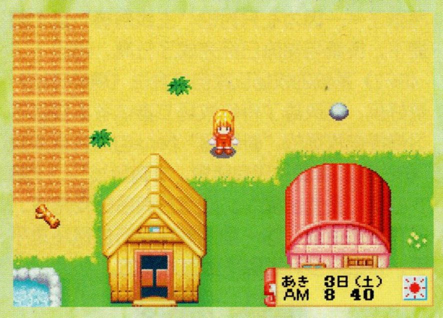
而这种创新，自然也引发出了许多牧场迷都会关注的问题——“牧场物语”这个系列，到底应该何去何从？“新牧场”的出现会不会对传统牧场造成反面的影响？

在前文中，我们已经把“传统牧场”与“新牧场”的发展过程利用游戏平台以及各版本作品进行了总体的分析。从这里开始，笔者针对个人对牧场的理解，选择《精灵驿站》和《RF2》两个游戏分别作为传统牧场和“新牧场”的代表，带领大家一起进入传统牧场和“新牧场”的世界。而笔者在此之所以选择《精灵驿站》和《RF2》，一方面是因为这两个游戏同属DS平台，比较起来更有针对性。另一方面，《精灵驿站》在传统牧场的发展中，几乎囊括了全部的传统牧场要素，在《精灵驿站》之后发售的几个传统牧场版本，多多少少都立足于《精灵驿站》的基础之上；而《RF2》则是“新牧场”自立门户摘掉“新牧场物语”前缀之后的第一个正式作品，值得玩家一试。

（一）、游戏画面与基本操作

无论什么游戏，最先给人以印象的自然是

游戏画面与基本的操作方法。在游戏画面上，《精灵驿站》由于继承了原祖传统牧场的人设，画面色彩明快，线条简单，没有进行复杂的处理。人物基本为两头身比例，无论是精灵还是动物们，都显现出可爱十足的气息。相比之下，尽管《RF2》的画面在视觉上已经成为了三头身大小（也就是漫画中常说的Q版人物大小），但较之于《精灵驿站》而言，已经是一个新的突破了。



操作方面，《精灵驿站》和《RF2》是差不多的，当然，由于两个游戏本身的游戏方向不同，具体的操作是有差别的。不过这两作都是基本的按键操作，以DS双屏的触控功能作为辅助的操作。

在这个回合的“碰撞”中，传统与潮流可以说是不相上下平分秋色。

(二)、主线剧情

每个游戏都有自己的“中心思想”，无论它是什么类型的游戏，都会给玩家一个“目标”让玩家去达成。所以“主线剧情”是一个游戏的基本要素，也是决定游戏可玩性的主要因素之一。

在《精灵驿站》中，玩家的任务是拯救被送到异世界的女神以及101只精灵。当然，在游戏真正进行的过程中，实际需要拯救的精灵数量是少于101只的。想要把101只精灵完全收集，



↑精灵回归的时刻是很开心的。



↑初次的相遇。

主角需要经过长时间的努力，少则三五年，多则十几年。当然，这里的“年”指的是牧场中特有的时间——三十天为一个季节，四个季节为一年。成功的拯救精灵，更是需要主角努力的发展牧场，慢慢的让精灵们逐个回归到正常的世界。拯救精灵的条件也是五花八门：照顾动物的，作物种植的，浇水的，钓鱼的，泡温泉的，吃药草的，喝饮料的……当玩家收集到全部精灵时，游戏的主线剧情就会完成。主线剧情完成后，牧场生活就会进入平淡的阶段，玩家们可以去挑战《精灵驿站》中一个又一个的“极限任务”，例如65535层之深的矿场，或者把生长期长达一个季节以上的蘑菇种植到100级……等等夸张到几乎没人能够坚持下来的各种“要素”。



↑导致老爸“离家出走”的就是这只火龙。

与《精灵驿站》相比，《RF2》由于含有了RPG元素，从主线剧情上就精彩了许多。整个故事被分成两个大阶段——亲代和子代，子代又可以分成两个小部分。亲代的部分剧情体现的并不很明显，玩家在亲代部分中扮演的是故事的男主角。失去记忆的男主角不知道自己为何会出现在这个陌生的村庄，在飘满花瓣的树下邂逅了故事中的女主角。之后，在女主角的帮助下，男主角以牧场为基础起家，把牧场打理的井井有条。随着故事的发展，玩家可以选

择自己喜欢的女孩，恋爱、结婚。结婚之后故事才会继续向后发展。进入子代后，之前的男主角在一个暴风雨天“离家出走”，此时玩家们则要开始扮演主角的孩子，正式进入《RF2》的主线剧情——“杀恶龙，寻老爸”，这就是刚才所说的子代的两个部分。在亲代时玩家进行冒险的迷宫中，怪兽的能力及数量都有所增加，从总体比较，子代可探索的迷宫面积达到了亲代的二至三倍左右。丰富的迷宫地图系统以及剧情本身携带的“解谜”发展要素，使得《RF2》在剧情上极具可玩性，玩起来也会觉得很精彩。





↑使用了远古的转移魔法，老爸终于回家了，圆满结局。

分析到这里，相信大家不难看出“传统牧场”与“新牧场”在剧情上的差异：传统牧场《精灵驿站》，追求的是一个固定的目标，完成这个目标，可以有很多的途径。举例来说，就好像从北京到上海，可以选择飞机、火车、汽车，甚至可以到天津去搭乘客轮辗转一番。即使路径不同、花费的时间不同，但是最后都会到达上海这个目的地。而“新牧场”《RF2》的剧情是一线贯通的，故事发展的总体顺序是确定的。这就好像限定了北京到上海只能搭火车，火车是必须在轨道上行驶的。但是沿途可以看到的风景，比起飞机上满眼的蓝天、比起客轮上无际的大海，却是精彩了许多。

所以，相比而言，传统牧场的剧情较为单一，但是游戏的节奏可以由玩家自行掌握，所以更适合有耐心去经营牧场的玩家；而“新牧场”由于RPG元素的存在，沉迷于精彩的攻关剧情中，对于喜爱RPG类型游戏的玩家而言，确实是一大乐事。

于是，在这个回合的“碰撞”中，“传统牧场”的死忠们和“新牧场”的fans就会兵分两路了——因为在只讨论“主线剧情”这个前提下，传统与潮流已经完成了分离，适应不了《RF2》系统的牧场玩家自然会说《精灵驿站》更好玩，而厌倦了传统牧场节奏或者本身就不习惯传统牧场的“新牧场”fans自然会更推崇《RF2》。所谓“尺有所短，寸有所长”、“萝卜白菜，各有所爱”。双方各有各的支持者，各有各的道理，这一回合判定双方依然还是平手，相信众多玩家也不会有异议的。

(三)、其它

除了前面两大部分所说的相同与不同外，《精灵驿站》和《RF2》也有着相似的地方。例如，两作都引入了“等级系统”。不同的是《精灵驿站》中的等级只局限在一部分物品上——耕作的收获物、动物产品等等，都是从1级到100级，并且并不是全部物品都有等级之分。而在《RF2》中，由于含有RPG元素，等级的概念就不再局限于物品上，除了物品等级外，还扩充到了人物等级、技能等级、魔法等级……等等。

此外，无论是《精灵驿站》还是《RF2》，恋爱、结婚都是游戏中重要组成部分，《RF2》则更是重中之重——结婚是剧情推进的必须条件。两作的“结婚”都需要发生一定的事件，而发生事件的条件是以友好度、爱情度为基础的，在这一点上，两个游戏是相同的。不同的



↑《精灵驿站女生版》中主角与怪盗的秘密婚礼。



↑在秘密婚礼中途突然跳出来祝福他们的女神。

是《精灵驿站》只需要按步就班的去触发对应的事件，选择正确的爱情选项，完成全部爱情事件后（事件数量四个或五个不等，有特殊人物）即可。《RF2》首先在事件数量上就增加到了十个，说是事件，实际上是NPC们的委托，特定的事件会获得向对应NPC求婚的定情信物，从这一点来说，《RF2》把RPG元素和传统牧场中的爱情系统做了较为完美的融合。

当然，如果说到“耕作与畜牧”，《精灵驿站》和《RF2》也是各有千秋。作为传统牧场的《精灵驿站》，耕种和畜牧自然是主旋律。萝卜、番茄、地瓜……这些作物当然是一个都不能少，草莓、橘子、蘑菇之类的自然也都在种植范围内。动物方面，鸡、鸭、牛、羊、猫、狗、马更是一个都不差。相比来说《RF2》的作物种类虽然和《精灵驿站》相差不多，“畜牧”这个问题上虽说是差了十万八千里，却倒也有异曲同工之妙。《RF2》的“动物”都是从野外抓回来的怪兽，不同的怪兽有着不同的能力，有的和传统牧场一样具有一定的生产力，有的则是主角冒险的伙伴。

看似相似，实际却是各有千秋。如果说《精灵驿站》很好的继承了传统牧场的各种要素，那么《RF2》则是在传统牧场的各种要素上完成了携带RPG元素的发展。



↑几经周折，终于把《RF2》的女主角娶回了家。

特别策划

终章:回头再看“传统牧场”与“新牧场”

传统牧场的发展和定型我们分析了，“新牧场”的发展与独立我们也分析了。借由两个作品——《精灵驿站》与《RF2》，我们更是从细节中看到了“传统牧场”与“新牧场”的相同之处、相似之处，以及更多的不同之处。细心的读者可能会发现，笔者在本文中，从头至尾都给“新牧场”三个字加着引号，而“传统牧场”却没有全部加上引号。这其中的原因其实非常简单，在前文中也曾经提到过。“新牧场物语”这个前缀，只在《新牧场物语－无瑕人生》和《新牧场物语－符文工房》两个作品的名称上面存在过，而此后的《符文工房2》、《符文工房－开拓者》中，“新牧场物语”五个字已经不复存在。因为“RF系列”已经成功的代表了这个“新牧场物语”，并且已经从“牧场物语”这个系列中脱离出来、自立门户。我们现在所说的“新牧场”，实际上已经不再属于牧场物语的分支。

有的玩家会认为“新牧场”是传统牧场的一个转型，从理论上来说，我们确实可以这样理解，毕竟“新牧场”是由牧场物语系列游戏衍生出来的。事实上，把“新牧场”说成是传统牧场的转型并不算是正确的，其中一方面的原因在刚刚已经强调过，“新牧场”已经从传统牧场中脱离出来了。另一方面，传统牧场并没有因为“新牧场”的出现而停止了发展的脚步。“新牧场”出现了，发展着，而且发展的很好，就像是雨后的春笋一样迅速而茁壮的成长着。与此同时，传统牧场也依然继承着已经传承了十二年的“牧场传统”，并且向着更加贴近现实、更加贴近生活的方向发展，今后也一定还会继续发展下去。

所以，我们不必去担心“牧场物语”这个系列到底应该何去何从；更不用去担心“新牧场”的出现会不会对传统牧场造成反面的影响。无论是传统牧场还是“新牧场”，都会一如既往的发展着，也同样都会在游戏界中拥有属于它们自己的一片天空，以及在这片天空下支持它们的这些可爱的“牧场主”。



文/月莺
责编/翔武
美编/伟哥

最近真是太开心了，因为我有得喜爱的运动看。3月5日开始，世界棒球精典赛开幕，这可让喜欢棒球的月莺终于特爽了一次。说起喜欢棒球啊，无法不是安达充先生的《棒球英豪》带起来的。后来不知不觉就看了许许多多的棒球漫画，又开始玩KONAMI的《实况力量棒球》系列，就成了忠实的棒球FAN。我国的棒球的确是没人关注，这次中国队历史上第一次在精典赛获胜，而且再次击败了亚洲第三的台湾队，这可是历史性的成绩。可喜可贺！

黑历史的机库

天空的剪刀手ARIOS

GN-007 GUNDAM ARIOS是Gundam Kyrios的后继机体，出现时间早，在救回阿雷路亚之后就一直使用到现在。ARIOS继承了Kyrios的可变模式，还是可以变成MA形态，变形方式比起过去更为合理。保持了最高的机动性，并且还得到了强化。

机体番号	GN-007
机体代号	堕天使高达
出现作品	机动战士高达00
机体类型	高机动型MS
制造商	天人
所属	民间武装组织“天人”
机师	阿雷路亚
初次配备	西元2312年
内部环境	
全高	19.1米
本体重量	55.4吨
内部装备	
GN太阳炉1台	
Trans-Am系统	
机动性	★★★★★★
装甲	★★★
白刃	★★★★
射击	★★★★
实弹	★★★★★





GNX-704T Ahead (QuantumBrainwaveCompatabilityTyp)

上期介绍了先驱式的基本形，这次给一些特殊的型号的资料。

作为泛用机的先驱式有着各种各样的配置，针对一些特殊ACE驾驶员都有加强。比如“超人”索玛的能力太强，如果不进行一些改变，就无法发挥出索玛的能力。于是就有了这台针对脑量子波持有者的改进型。这个型号完全兼容脑量子波，能够让拥有这类能力的驾驶员发挥自身的实力。

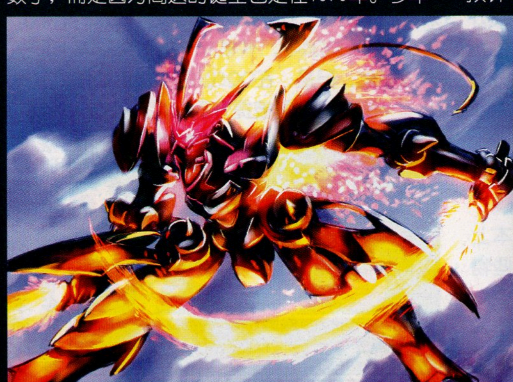


《高达00》第二季中这台机体是为“超人”索玛而设置的，武器虽然没有太大变动，只是为了速度去掉了部分武装，在盾牌上安装了60mm的GN火神炮。为了大幅强化了机动性，比标准型增加了多个推进器。甚至能追上阿雷路亚的高达ARIOS。

机体番号	GNX-704T
机体代号	先驱式
出现作品	机动战士高达00
机体类型	泛用型量产MS(脑量子波对应)
制造商	A-Laws
所属	地球联邦维和军A-Laws
机师	索玛・比利斯
内部装备	
GN拟太阳炉1台、GN粒子推进器3台	
机动性	★★★★★
装甲	★★★
白刃	★★★
射击	★★★
界限	★★★

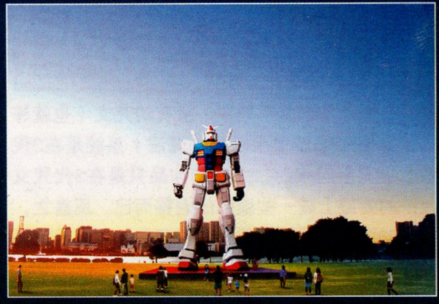
高达的30年,历史的30年

大家都知道高达的世界观，特别是第一部高达的宇宙历UC0079年并不是随便设定为0079这个数字，而是因为高达的诞生也是在1979年。今年是2009年，不知不觉间高达居然30岁了！1999年的高达诞生20周年纪念仿佛就是昨天才发生的一般。一瞬间，大家都成长了10年啊！这成长的经历就由高达来见证吧！



伤感的话不说了，今年既然是高达的诞生30周年纪念，NBGI自然不会闲着，2009年3月11日，他们正式启动了“机动战士高达30周年计划”。作为这次计划的招牌策划，NBGI决定制作一台高达18米的高达——RX-78-2。这个18米的身高就是1：1全比例完全再现一台真实的高达。





这个计划的确是太让人感叹了，玩着各种手办的我们都没想到1：1的模型就要那么快实现了。“高达屹立在大地之上”即将实现。这个计划预计于今年七月上旬完成，届时这台巨大的高达将会放置在东京台场地区富士电视台附近的潮风公园。这台高达可以拆卸搬运，所以在潮风公园展示了两个月之后，就会移动到别的地方继续展示。在台场的展示因为是在市立公园进行，所以届时完全免费入场参观。到时候还会进行30周年纪念的商业活动，全部收入会捐献给东京绿化事业。

制作这台RX-78-2（后期式做型）的式乃村工艺社。内部将使用铁骨，全高18米，头部可以上下左右转动，用于届时的互动活动，不过是不会允许一般人操作的。顺便一提，制作费用将不会公开。

DRAGON QUEST

~第32回~

勇者斗恶龙王国

DS玩家可以玩到复刻的天空三部曲及未发售的DQ9，PSP玩家则可以用模拟器玩到早期绝大多数的DQ作品

□主持/一狼 □美编/伟哥

DQ系列深度考究——攻击咒文篇

每期DQ系列小知识

大家知道DQ系列延期时间最长的作品是哪一作吗？PS上的DQ7的延期时间是史上最长的，长达四年之久，而且最初的开发平台是世嘉的SS。更有甚者，早在99年12月底，距DQ7发售日仅有40天的时候，厂商再次宣布延期到次年8月26日。由此可见,这次DQ9的延期只是小巫见大巫了。

在勇者斗恶龙系列中，所有的咒文（也就等同于其他RPG游戏中惯用的魔法）系统是在3代基本上完善起来的，之后的作品只是在3代咒文系统的骨架上做一些细微的调整而已。反言之，在DQ3之前，同样的咒文在不同作品中使用效果会有着天壤之别也并不算稀奇。

初代攻击咒文ギラ

在DQ1中，ギラ咒文只能构成5~12点左右的伤害。而习得这个咒文的等级是LV4，刚好此时的攻击力和该咒文没有多少出入，因此，在DQ1中这个咒文在实战中基本上派不上什么用场。

复刻版的DQ1中，ギラ的伤害增加到20点左右。在武器比较差、或者是遇到防御力较高的敌人时，该咒文便能发挥出自己的优势。

在DQ2中，ギラ的地位也和DQ1非常相似，因为撒玛鲁特利亚王子习得这个咒文的时候，罗雷西亚王子的攻击力已经非常高了，基本上没有这个咒文出场的机会。只有在遇到某些物理防御非常高的敌人时，偶尔才能出场一两次。

但是到了DQ3以后，ギラ系的咒文的攻击判定就变成敌一组，在初期对付群体出现的敌人时便能有效的清除杂兵。

多次变迁的ベギラマ

在DQ1中，ベギラマ是最强的攻击咒文，大概能给敌人构成60点左右的伤害。但是，习得ベギラマ的时候，物理攻击基本上已经能达到ベギラマ同等的威力,再加上有时候魔法会无效以及消耗过多的MP等因素,该咒文并不算太实用。

在DQ2中,ベギラマ可以给全体敌人构成25点左右的伤害。但是,在撒玛鲁特利亚王子习得这个咒文的时候,25点的伤害基本上已经无法应付同等级出现的敌人了。此外,在DQ2的官方攻略的第72页上清楚的写着该咒文能够成30－50点的伤害,而实际上该咒文的输出远远没有那么高。

到了复刻版的DQ2中，该咒文可以给敌全体构成60点左右的伤害，几乎可以与最强爆炸咒文イオナズン相匹敌。而且，习得这个咒文的等级仅仅只需要18级，因此考虑到这一点的话，ベギラマ咒文就变得非常的珍贵实用起来。虽说如此，某些固定可以使用ベギラマ的敌人也变得更加棘手……

在DQ3中，ベギラマ可以给一组敌人构成35点左右的伤害，在中前期便可发挥很大的优势。到了DQ4和DQ5中，ベギラマ的效果基本上没有太大变化，但是，在DQ6以后不知道是何缘故ベギラマ的伤害突然被提升到40点左右……



←根据魔法的种类不同,释放魔法时的演示效果也多种多样。

此外，DQ3以后ギラ系的咒文被隶属于炎属性的攻击咒文，但是在说明书也官方攻略本上却明确的写着，FC版的DQ1和DQ2中，ギラ是属于雷属性的咒文。自从DQ3以后，雷属性被划分为新追加的デイン系咒文中，ギラ系也就确定为火属性。在之后的复刻版DQ1和DQ2中，ギラ系也同样改变为炎属性的咒文。

火球咒文メラ

メラ是DQ3开始导入的新咒文，大概能给敌人单体构成10点左右的伤害。效果等同于DQ1和2中的ギラ咒文。因为该咒文构成的伤害太小，只要锻炼几级之后物理攻击的威力便会高于メラ的效果，所以该咒文被列属于仅可在序盘比较活跃的咒文。

在DQ4以后，不知道是何原因メラ的伤害提升到了15点。虽说如此，在DQ6的序盘中任何角色都不能使用メラ，必须等到芭芭拉加入队伍的时候才能使用メラ咒文。因此，在芭芭拉加入队伍以后，基本上任何角色的物理攻击输出都大于该咒文，所以DQ6里メラ咒文同样也是件附属品。

烈风咒文バギ

在DQ2里，バギ是蒙布尔克公主最初习得的群体攻击咒文。习得等级只需要LV4，使用的频率也非常高。

在DQ3里，冠以“最初习得的群体攻击咒文”美誉的宝座被ギラ夺走（队伍里有魔法师的前提下），バギ则成为僧侣的初始群攻咒文。而バギ的习得等级为LV12，且攻击力不算太高，所以并没有多少使用的机会。

DQ4里，バギ是米蕾雅习得的咒文，但是无论在第四章还是第五章都有攻击咒文专属角色马尼亚在，所以同样也没有多少使用的机会。从整体来来看，3代以后僧侣系的バギ咒文的特征就是：造成的伤害虽然比较小，但是波动值比较大。

ヒャド系冷气咒文

ヒャド系咒文是DQ3开始导入的，最初的ヒャド咒文只能给敌单体构成30点左右伤害。但是习得的等级只需要LV5，此时战士和勇者的攻击力还比较低，对付防御力较高的敌人时该咒文便显得非常珍贵。到了DQ4里，ヒャド是布莱初始便习得的咒文。因此该咒文的威力大幅降低，



←在即将发售的DQ9中同样也保留了华丽的魔法效果演示。

只能构成13点左右的伤害。DQ5里我方角色没有初始能够使用ヒャド的人，只有敌人会使用该咒文攻击我方。因此也无法看到ヒャド咒文攻击时的画面效果。

在最早的FC版DQ3中，不知道是何原因，マヒャド的习得等级居然和ヒャダイン相反。因此该咒文不仅习得较早，而且非常使用，能一直用到游戏后期。DQ5之后伴随着ヒャダイン咒文的取消，マヒャド也由群组攻击变成了全体攻击的判定（可以理解成ヒャダイン和マヒャド融合到了一起）。因此在DQ5以后的ヒャド系咒文变成了ヒャド单体攻击→ヒャダルコ一组攻击→マヒャド全体攻击这样的攻击判定。

デイン系雷电咒文

デイン系咒文也是DQ3开始导入的咒文。ライデイン虽然是デイン系第一个习得的咒文。但是习得的等级非常偏后，需要达到LV26，而且伤害值也只与メラミ同等程度，而且消费的MP比メラミ（4点）更多，显得非常不实用。但是到了DQ4中该咒文消费的MP变成和メラミ一样，都是4点。5代以后的作品中虽然伤害值没有改变，但是判定变为全体攻击。总体上来看5代之后的デイン系咒文的攻击判定依次为ライデイン全体攻击→ギガデイン一组攻击→ミナデイン单体攻击，这一点和ヒャド系正好截然相反。

ギガデイン同样也是DQ3开始导入的咒文。3代中该咒文不仅攻击力是全部咒文中最高的，而且是全体攻击判定。到了DQ4中伤害值不仅没变，消费的MP值也减为一般，因此变得更加宝贵。到了5代之后攻击判定就改变为一组判定。

ミナデイン是DQ4开始导入的咒文，必须要消耗全员角色的MP才能使出。虽然伤害值非常大，但是攻击判定只有单体，所以基本上只有在打BOSS的时候才能发挥。不过该咒文最大的一个弱点是，使用ミナデイン的回合内其他角色都无法再行动，所以该咒文的观赏性大于实用性。



圣战之传说，苍焰之轨迹，不熄的火焰，永恒的纹章！火纹圣殿再开，继承光之遗产的圣战士，续写人龙之殇的神话……

文/包子 美编/伟哥

不同的火焰纹章，一样的众生相！

突击者

突击者，一个奇特的职业，身穿粉色的披风，双肩架着天鹅的羽毛，长长的睫毛和浓重的眼影，大声地笑，快乐地跳。追求着璀璨的人妖之倒！只要用右手摸一下脸，就可以变成被自己右手摸过的任何人，包括相貌，身材和声音。用左手摸一下脸，就会回复原样。没错！这个就是海贼王里吃了模仿果实的人妖MR.2，冯.克雷。没错！我又不小心跑题了！（翔武：你分明是故意的……）

作为火纹里唯一的一位吃了恶魔果实的同伴，谢尼在火纹大陆的历史中可以算的上是一个最特殊的存在，首先他的职业被定义成了“突击者”，也就是说在战斗中起着突击的主导作用，那么作为一个看上去并不强大的角色，如何能在战斗中突击呢？这就取决于他的能力了，他可以复制任意一个同伴的能力，包括相貌，能力以及使用的武器。但是除了HP，也可以理解成“体力”吧。当然“突击者”也的确名副其实，这样的模仿能力是有回合数限制的，所以在短时间内，如果复制了最强的奥古玛或者那巴尔的能力，这三个人一起冲进敌营，瞬间世界就清净了。

不过作为最注重平衡感的火纹。在之后的作品中都取消了这个职业，原因大概就是因为这个职业设定有些太过无赖了。设想下《系谱》中如果复制了一个舞娘，每次舞娘再动时旁边都放上突击者变身后的舞娘。这样重复的再动，一回合干掉所有敌人轻而易举。还有什么战略性可言。而以后恢复这个职业的可能性就更少了，就练剑圣都慢慢削弱了能力，现在都已经鸡肋了，何况是这样的BUG角色。所以，这历史上唯一的一位传奇的角色，突击者，就让我们永远的怀念吧！（在一次充分证明了恶魔果实每种能力只有一颗的言论……）


吃了模仿恶魔果实的突击者，在历代火纹中都是特殊的存在。

魔将军

魔将军，顾名思意，就是会魔法的将军，又或者理解成军队中的魔导师提升成将军级别的军衔后的称谓。总之就是身穿重甲，防御力固若金汤的魔法战士。在《系谱》和《776》中作为上级职业出现的魔将军，给广大玩家留下了很深刻的印象，最大的原因就是因为不但物理防御力和攻击力接近上限，而且还可以使用

魔法，并且除了暗魔法以外。剑，斧头，枪。各种魔法和魔法杖都可以熟练使用。即使在血牛中，也算是极品的血牛了。



←其实很奇怪这五大三粗的斧男怎么会各种魔法呢？

而且这种职业设定和后期的皇帝十分近似。在游戏中对我方的威胁非常大。譬如《系谱》中第五章的兰格瓦特，除了光暗魔法，其他全部能力全是A，并且带有兵种特技大盾。攻击防御都21，就连魔防都有10点，还附带圣斧的能力加成，再加上坐在城堡里的加成，如果不使用雷文的圣风或者辛格尔德的神剑，其他角色基本上都会在一回合内被干掉。

这样的职业和上面提到的突击者一样，都属于个人能力过于强大，会抢主角的风头，所以在后面的几作中全部都被取缔了。尤其是系谱中这样不少角色都是魔将军。是在是强的逆天。不过话说回来，《系谱》中拥有魔法血统的BOSS基本都是魔将军我也可以理解，为什么圣斧也是呢？这种天天耍斧头的大老粗也会研究魔法么？OTZ……

村民

火纹之中无论那作都会出现的。让玩家看上去就格外亲切的村民，每次遇到都会有好心情。这样的村民分为四种。总之，只要看到村民就两眼放光，不要放过他们！

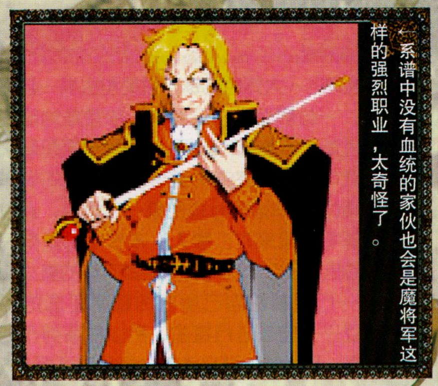
第一种是平时躲在村庄里的，一边饱受山贼的折磨，一边等待玩家的救赎的村民，他们往往都家中珍藏着传家宝，或者随便在那捡到了自己也不知道是什么东西的传家宝（汗，那那么好捡啊。）然后在山贼入侵的时候，我方即时赶到，救助了于水深火热的村民，于是他们把珍藏的宝贝给我们，这种村民大多会提供物质保障，也是我们最喜欢的。不过有时候就拿出来点上药来，太抠门了。我们可是你的救命恩人噎！

第二种村民是当你闯进他们家后无论怎么大肆掠夺，翻箱倒柜都一毛不拔的家伙，但是会在重要的时候提供给你重要的信息，而且有时候还能帮你放个吊桥啊，提醒你前方潜在的危险，属于知识型的为我们指路提供情报的。这样的村民虽然没办法给我们什么，但是在新手适应系统的时候，还是很有用处的，尤其是在后几作会提醒玩家天气的变化，也算是能给玩家很多帮助的吧。

第三种村民属于常年被关押在敌人的监狱里，如果我们在某关卡住了，那后面章节在监狱的村民就永无翻身之日了。当然，当我们把他们救出去的时候，得到的东西除了物品以外，有时候还会有经验值，每救出去一个村民就给一定的经验值，对于那些平时升级慢的同胞们可以算是福音了。不过在情理上很难讲通，难道是那些犯人村民偷偷的告诉我方角色敌人大本营里的情报？还是偷偷给我方角色传家宝被他们私藏起来了……

第四种村民，就是平时在家中就是硬汉子。早就看当时执政的皇权不爽了，看到我方浩浩荡荡的一队人马全是帅哥美女，于是砸锅卖铁也跟过来了，最后成为我方的同伴，虽然我是欢迎这些同伴啦，但是你从家出来好歹也带点钱一类的吧。至少，你也要多带点武器和伤药吧？别什么都指着我们的好不好…

在火纹历史的前期，村民基本都在村庄里不出来，自从《776》里可以背人了以后，村民就满大街跑了，这时候，只要你抓住，不，是救出一个村民，就会得到一定的奖励，比之前的救村庄得到钱和物品强多了。而且最夸张的是某次，我的村民被敌人的远程魔法连续两次攻击都毅然站立而我的重甲千疮百孔的时候，我泪流满面了，大哥，你加入我们吧T　T！



←系谱中没有血统的家伙也会是魔将军这样的强烈职业，太奇怪了。

游戏单间

GBA的不灭传说



从2001年发售至今，GBA上的优秀游戏已经成为一种经典。

主持/一狼 美编/伟哥

马里奥与路易RPG

ARPG ●任天堂 ●2003年11月21日 ●1-4人 ●128Mbit

Check! 游戏简介

上一期刚好赶上马里奥与路易RPG3新作推出，一狼也为大家及时献上了详细攻略，本期就在“GBA不灭传说”这个栏目里给大家介绍一下马里奥与路易RPG系列的初代作品吧。本作的剧情设定是这样的，碧奇公主甜美的声音忽然被恐怖的魔女夺走，得知消息的马里奥马上和弟弟路易、素敌库巴军团一起前往蘑菇王国邻接的豆子王国进行追踪魔女，找回碧奇公主甜美声音的旅行。



↑GBA版马里奥与路易RPG初代的包装封面图。



↑汉化版马里奥与路易RPG初代的标题画面。

Check! 游戏特色

本系列的一大特色就是马里奥和路易一起进行冒险，一起解谜，一起战斗。不管是地图上的战斗还是迷你游戏，如何让2人灵活搭配起来才是游戏中克敌制胜的关键所在。游戏的操作方面要通过A、B键来分别控制一名角色，通过跳跃下踩等手段来攻击敌人。本作中马里奥兄弟遇到的敌人是夺走碧奇公主甜美声音的魔女。马里奥一行要前往自己所在的蘑菇王国的邻国——豆子王国去进行冒险，和以往系列作品相比另有一番风味。而且本作中登场了许多个性丰富的角色，绝对能令玩家在游戏中不时为之一笑。

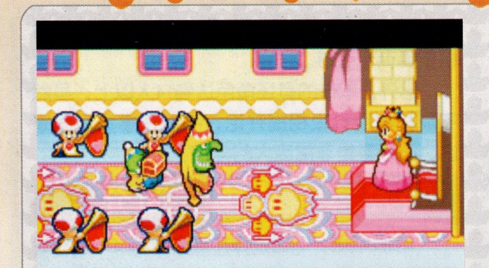
作为一款动作RPG游戏，合理把握时机按下对应的按键来进行战斗的“动作指令系统”是本作最大的亮点。本作的战斗中能不能把握攻击敌人或回避反击时点击指令的正确时机是左右整个胜局的关键。而且不仅是在战斗画面中，在迷宫地图里也必须灵活掌握马里奥和路易操作的配合才能解开各种谜题。利用角色切换，兄弟连锁等特技来一边冒险，一边寻找魔女的行踪吧！

此外，GBA上的这款马路RPG也和马里奥A等作品一样，附送了水管马里奥小游戏，而且还支持多人联机，最大可以支持2~4人同时联机进行游戏。

Check! 系统简介

在诸多RPG游戏中，同伴只是作为战斗中可以协助战斗的帮手一般的存在，而在本作里马里奥和路易都属于主角，两名主角需要来回切换才能打开固定的机关触发剧情。不同的按键对应不同的角色，而且可以通过START键来随时切换两名同伴的顺序。

本作在体贴新手的设定方面做的也十分到位。不仅在游戏初期的剧情中含有大量的游戏相关教程解说，而且遇到需要配合角色操作才能通过的机关、谜题时，一般都会有小提示。绝对



↑碧奇公主在蘑菇城内被伪装的豆子王国大使偷袭，丧失了甜美的声音。

不会像其他RPG一样随时让玩家有卡住的现象的发生。

另一方面，本作由于是遭遇战的遇敌方式设定，玩家在地图上与敌人相碰的时候就会切入战斗画面。不过，本作中会根据玩家与敌人相遇时的状态来决定战斗中是否为先制攻击，不像DQ类似的作品中战斗时的先制后制全部由乱数来决定。只要玩家是以攻击状态接触敌人，战斗中一定会以先制攻击战斗开局，不过，需要注意根据敌人的特性，比如背上带刺的敌人不能通过下踩方式接触，否则会受到伤害。

和诸多RPG游戏一样，打倒敌人可以得到金币和经验值，积累到一定的经验值角色就会升级。不过，本系列另外一个特色就是每次升级的时候会有一次额外的点数自由分配、而且效果值随机的设定。相对来说，较低的能力值在额外分配点数的时候提升的效果值越高，反之长期重点培养的能力值每次附送的点数只能提升1~2点。

Check! 简易流程攻略

剧情结束之后，可以控制小蘑菇移动，来到1层左侧的浴室，发现正在洗澡的马里奥。之后告知马里奥碧奇公主的声音被夺走的消息，于



↑第一场和库巴的战斗画面，背景的小蘑菇会给主角讲解战斗指南。

是马里奥和路易一起来到蘑菇城。

来到蘑菇城之后，首先是和库巴的BOSS战， 此时有相关的战斗教学演示，如果是初次接触本作的玩家，一定要看一下相关的游戏操作介绍。打倒库巴之后，来到蘑菇城中央的广场， 在喷水池旁边的NPC会告诉主角游戏中基本的操作方法。广场的各种台阶有两种，浅绿色的较低，可以先跳到浅绿色的台阶上再跳到更高的地方。

调查完广场内的物品之后，和广场北部的路易对话即可到达下一个场景，注意跳起来顶一下记忆相册即可保存游戏记录。见到库巴之后触发剧情，接着乘坐库巴的飞船去豆子王国追寻魔女。



↑保存游戏的画面，画面下方会有保存前玩家所在的场景地点，非常体贴。

来到飞船之后，前进不久会有NPC给马里奥与路易照相的剧情。先让马里奥站在地图中央特定颜色的地板上照相，等待马里奥照完相之后再按START键切换为路易站在中央即可。完成照相的剧情之后，接着会有关于两人同时战斗时的操作教学。接下来的战斗可以用来熟悉两名角色同时战斗时的操作。成功到达甲板上和库巴见面之后，飞船突然受到魔女突袭，接着的剧情中会有游戏中的第一场BOSS战，还好BOSS不算太难打，而且也有新手教学，掌握规律之后即可轻松过关。

由于本作早年曾有天使汉化组推出过汉化作品，所以本期的光盘里也一并收录。感兴趣的玩家请自行寻找ROM进行尝试，攻略方面由于是中文汉化这里就不作介绍了。无论是刚接触这个系列的玩家，还是已经在DS上领略到马鹿RPG3乐趣的玩家都推荐尝试一下本作，体验当年GBA上被誉为神作RPG的魅力。

罪恶装备X AE

FTG ●Sammy●2002年1月25日 ●1-2人●64Mbit

Check! 游戏简介

作为2D格斗游戏最高峰之作，拥有独特的世界观，个性的登场角色以及新颖的游戏系统的罪恶装备系列在国内一直拥有广泛的Fans群。除去街机版、DC版、PS2版之外，本作还曾于2002年在GBA上推出过移植作品。本期就给大家强烈推荐一下这款非常王道的2D格斗游戏。本作的移植度非常高，而且追加了不少以往作品中没有出现过的原创新要素。无论是系列的忠实Fans还是没有接触过这个系列的玩家都可以进行尝试。



↑GBA版罪恶装备XAE的封面图。

Check! 游戏特色

以往GBA上的格斗游戏都有着一贯的系统缺点，如角色太小，打击感不真实等等。但是这款在GBA上推出的GGXAE已经把GBA的机能彻底发挥到极限，不仅角色的建模和街机原版同等比例几乎没有变化，而且各种华丽的招式和手感也和街机版相比毫不逊色。

作为GG系列必不可少的一大特色，游戏的爽快感、打击手感和节奏紧凑等特色也在本作中忠实再现。而且，系列特色的“一击



↑进入游戏之后的标题画面。

必杀技”也得以保留，让角色在即将败北的时候更具有紧张感。

另外，本作的登场角色达到14人以上，虽然不能和家用机版相提并论，不过在掌机方面来说，已经算是非常庞大的阵容了。

Check! 游戏模式简介

ARCADE：可以选择任意角色和CPU进行对战的模式，打倒一定数量的敌人即可通关观看结局。

VS：对战模式，需要经过通信连接，两名玩家联机进行对战游戏。

TRAINING：详细设定敌人的状态和血槽等，用来练习必杀技和连招等。

SURVIVAL：在DC版中备受好评的挑战模式，在本作中同样得以保留。玩家需要连续和敌人进行单对单决战，直到体力耗尽为止。此外，大幅高于通常角色能力值的BOSS角色偶尔也会乱入。

TAG MATCH：GBA版原创的新要素，选择两名角色进行战斗的模式。和正常模式的对战规则有所不同的是，可以在战斗中任意切换所选择的角色。当然，如果要切换角色，必须消耗一行气槽。而且在这个模式里无法使用“一击必杀技”系统。（注：和CPU、玩家对战都可以）



↑实际战斗时的画面，人物比例显得非常真实。

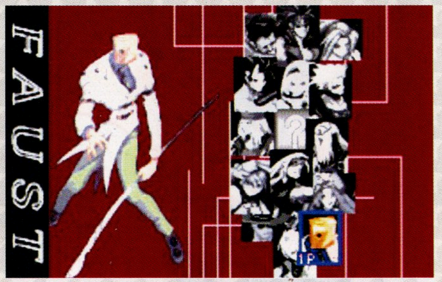
3 ON 3：GBA版原创的新要素。可以选择3名角色进行对战，胜者可以继续和对方的下一个角色战斗，直到全灭对方的3名角色。在战斗中输入特定的指令，也可以让其他角色发动援护攻击，不过必须消耗一行气槽。而且在这个模式里无法使用“一击必杀技”系统。（注：和CPU、玩家对战都可以）

OPTION：可以调整CPU的强度、战斗时间、气槽数等游戏中的细节设定，还可以任意改变按键的设置。此外，倍受Fans青睐的GBA版原创的角色编辑系统是本作最大的魅力。玩家可以自由调整角色的服装颜色等，而且保存

之后在其他各个模式里都可以使用。每名角色只能保存1种编辑设定资料，编辑完毕的角色可以在选择画面按SELECT键来选择。

Check! 登场角色简介

SOL BADGUY(ソル・バッドガイ)：埋藏着自己曾经被作为生物兵器实验标本的过去，在这150年来一直作为赏金猎人混杂在人类社会之中。为了把所有兵器开发者以及那些兵器全部抹杀掉而继续着流浪的旅行。



↑角色选择画面的截图，一共有14名角色可以选择。

KY KISKE(カイ・キスク)：隶属于大战终结之后一直守护着人们和平的治安维持机关的天才剑士。原本一直以“GEAR即为邪恶”的信念生活过来的他在前次大会中开始动摇自己的信念。如今他为了确认真正的“正义”而开始了新的旅行。

MAY(メイ)：被“快贼”Johnny收养长大，作为义贼而活跃奔波的少女。为了赠送给Johnny私人的礼物而参加了这次的赏金活动中。

MILLIA RAGE(ミリア・レイジ)：幼年时期被暗杀组织严格训练出了特殊能力，但是自己终于良心发现而脱离了组织，并打倒了组织的首领Zato。为了给Zato致命一击而再次投身于战斗中……

ZATO-ONE(ザトー1)：虽然拥有操纵影兽的能力，不过最后却被影兽支配了自身的暗杀组织首领。而且影兽在这次的悬赏中感觉到自己同伴的气息……

POTEMKIN(ポチョムキン)：以前是科学文明古国Zepp的奴隶士兵，受到信赖之人的委托，而负责从大批赏金猎人手中保护现在成为悬赏对象的GEAR。

CHIPP ZANUFF(チップ・ザナフ)：曾经一度误入歧途，在遇到师父之后才改邪归正的忍者。为了继续摸索师父临终前教诲的真理，同时也对这次的悬赏产生了兴趣。

FAUST(ファウスト)：因为犯下本不可能出现的医疗事故而受到刺激，摇身一变成为了恐怖的杀人鬼。不过，在前次大会得中取回善良记忆。为了解开上次医疗事故的真相，而进行着“尽可能拯救更多生命”的新旅行。

梅喧：在年幼时由于受到GEAR袭击而失去一切的日本人。为了追踪记忆深处里残留着的“那个人”而一直进行着复仇的旅行。

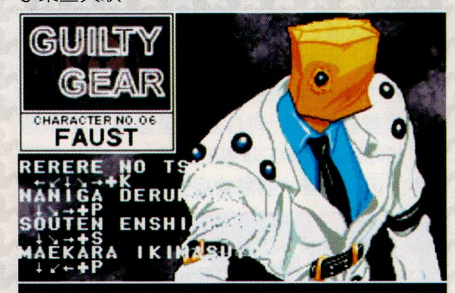
藏土缘纱梦：为了在世间留名而日夜修行生活着的见习厨师。这次是冲着得到开店所必须的资金而加入了悬赏活动。

JOHNNY(ジョニー)：身为战争中的孤儿的一名，为了成为能够给予他人感情的人而变成了名为“快贼”的义贼。背负拯救孤独的孩子们的使命的他，这次得到的情报却是……

AXL LOW(アクセル・ロウ)：身为来自20世纪的人类的他，不知为何却拥有一种会经常的穿梭时空的特殊体质。终于，他察觉到和自己拥有同样体质的男子的存在……

御津暗慈：已灭亡的日本人一族纯粹之血的继承者。他一直追踪着制造出将日本带向毁灭的异形侵略者的所谓“那个男人”，而其动机却并非由于憎恨而要复仇……

VENOM(ヴェノム)：被暗杀组织收养，并发誓对Zato效忠的暗杀者。在上次大会之后就开始寻找Zato行踪，并且在这次的事件中发现了某些关联……



↑进入游戏之后，战斗开局之前会有各名角色的简易出招表。

在GBA上为数不多的格斗游戏中，KOF EX2、街霸ZERO3与本作并称为GBA时代掌机格斗的巅峰作品。对于不太喜欢正统格斗作品，对另类和邪道风格比较感兴趣的玩家来说本作无疑是首选。推荐系列的忠实Fans或比较感兴趣的玩家一定要从本期的光盘里寻找一下ROM，体验一下早期GBA时代这款非常不错的格斗游戏。

音乐鉴赏课堂

□文/露琪 ■美编/伟哥

YUI，一个提着大吉他的娇小女生，朴素的装扮，纯粹的歌声，散发着才女的气质。她是一名创作型的实力派歌手，所属于日本Stardust Promotion经纪公司（索尼音乐旗下）。在刚出道时并没有什么人气，后因演唱动画《死神》的第五首片尾曲“LIFE”、以及扮演电影《太阳之歌》的女主角雨音熏而开始为人所熟悉。现在，YUI与歌手伊藤由奈、木村KAELA、绚香被日经娱乐杂志封为“日本乐坛新生四天后”。

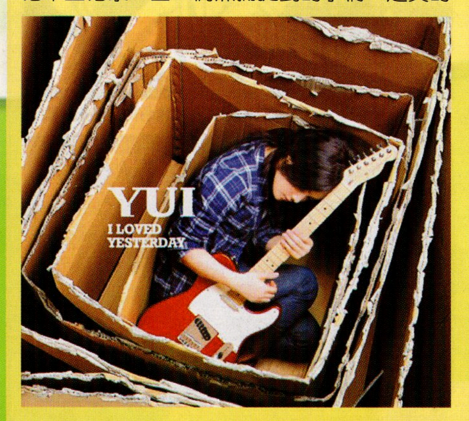


◆与音乐的相遇

“音乐对我而言，是一旦失去就不能活下去的东西”。

——YUI首张出道单曲《Feel My Soul》

YUI原名吉冈唯，在小的时候并没有梦想要成为歌手，她在访谈中提到童年的志向是当卖章鱼烧的大叔。受到母亲影响的YUI从小就非常喜欢唱歌，在母亲驾驶的车里、在自己的房间内、在上学放学的路上、在浴缸中，无论走到哪里都在唱歌，有几次甚至惹得母亲冲她吼“好吵”。初中三年级的时候，YUI开始在日记本上记录一些“偶然捕捉到的事情”之类的文字，并且尝试着写诗，如今已经占据了整整一列的书架。



因为想要听到更多各种各样的音乐，YUI经常钻入CD店内。虽然很想把喜欢的CD买回家，可中学时代的零用钱不是那么充裕，所以只能戴上试听机一遍一遍地听，忘我地吟唱新的歌曲。除非把那首歌曲完全记住，不然就会一直听下去。那时听的是艾薇儿的第一张专辑，在得知如此优秀的音乐是出自和她年龄相仿的人凭一己之力创作的时候，YUI受到了极大的冲击。“我也要自己作曲、自己弹吉他”的想法油然而生，立志朝歌手之路前进变成了YUI无法抑制的强烈愿望。

升入高中后，由于学习压力的增加无法专注于音乐，YUI也曾有想过放弃。但是，在一次生病住院的期间，YUI得以再次凝视自己的心灵深处，她终于下定了决心：“果然，我还是想走上音乐这条路。”在朋友的鼓励和家人的理解下，16岁的YUI选择从高中退学，在家乡福冈县当地的音乐教室“VOICE”学习吉他和作曲。和学校里的学习不同，音乐教室有“周围的人全部都是在认真追求音乐”这样的氛围，每一个人都有自己的明确目标并为此奋斗，100%动真格的下功夫。之后YUI一回到家便一直练习吉他，

到晚上的话，为了不给邻居添麻烦就去外面弹。她坚持不懈地带着吉他骑自行车到不同的地方练习，包括新宫町的海边和上府的田间小路，还有过在工场的卷闸门前唱歌被喝斥的经历。

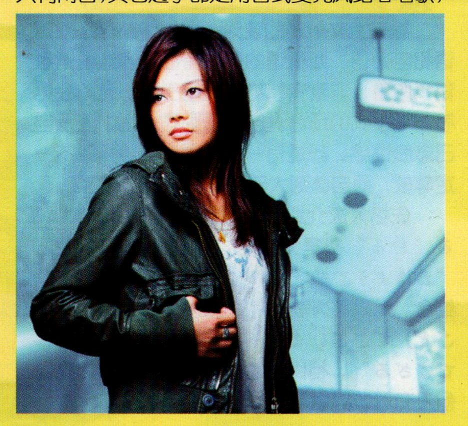
YUI不习惯与人谈话，但是很享受在街头演奏中跟听众进行沟通。在街边自弹自唱时，把曲谱摆放在摊开的吉他盒上，弹唱自己填词写歌的原创曲目。她经常去福冈市天神商业中心区的街上独奏，也参与了几回和音乐教室有关系的在音乐酒吧里举行的现场演出。出道以后，作风低调的YUI偶尔会在PV等电视媒体中登场，但是只要一有机会回到家乡的话，她依然喜欢去街头演唱。

“不要忘记自己的出身。”
——YUI用自己的行为诠释了在福冈音乐教室里学到的这句话的含义

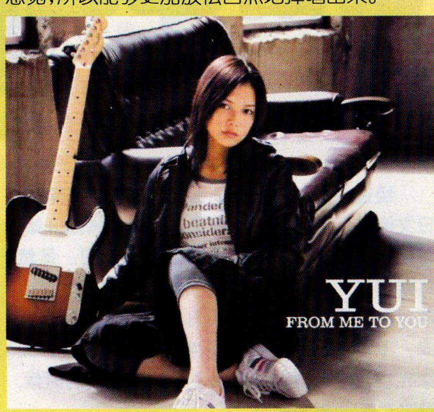
◆踏上音乐之路

2004年3月，当时仍在音乐教室学习的YUI受到老师的推荐，参加了由索尼音乐举办的SD试听选拔赛。审查分为好几个部分，从递交自己录制的磁带开始，晋级后到当地复赛会场的录像机前唱歌演奏，YUI在2万名左右的参赛者里脱颖而出，最终成为有资格去位于东京木坂的索尼大厦进行决赛的10个人之一。为参加选拔，从未离开过福冈的YUI，带着她的吉他和3只乌龟（分别叫大雄、胖虎、小夫，机器猫三连星……），头一次坐飞机来到了陌生的大都市。

随着上台表演时间的临近，YUI不可避免有些轻微的紧张。快要出场时，她询问评委说“坐在地上唱可以吗?”在决赛选拔中演唱的歌曲规定只有两首，其它选手都是用台式麦克风站着唱歌，



而YUI属于自己伴奏自弹自唱的风格，她觉得这样才更像她自己。从开始学吉他到街头的演奏一向如此，在家乡的海边和附近的田间小路上练习也一直都保持这样的姿势。因为习惯了平常的感觉，所以能够更加放松自然地弹唱出来。



《Why Me》是YUI在正式选拔中演唱的第一首歌，如此年轻的她在初次登上舞台的时候，或许有一点点的迷惘跟怯懦，从而产生了“为什么是我”的疑问。但是盘坐于地，手握拨片，弹响琴弦，恣情歌唱，YUI全身心地投入到演奏中，很快就进入了自己的音乐世界。那里没有杂念，只有对音乐的热情和唱歌的冲动。艳惊四座的即兴表演让评委们印象深刻，大家都沉醉在她手中跃动的琴弦所弹奏出的美妙音符与YUI充满魅力的嗓音之中。演奏完两首后，评委们表示还要听第三首，其他在场人士也不吝赞美之辞：“她天使般的声音创造了美妙的气氛，令听众深深感动。”

这次选拔赛结束后，YUI以所有评委全部给出最高分的评价毫无悬念地获得优胜，她得以在东京留下并且走上了正式的歌手之路。YUI知道，那一天她成功秀出了最真实的自我。

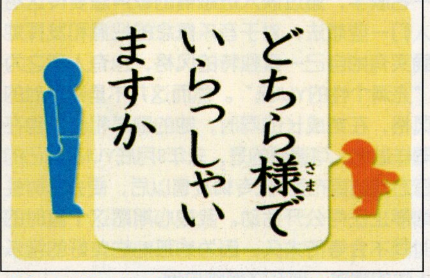
3月26日，YUI即将迎来她22岁的生日。作为一名歌手，通过嵌入进感情的歌声想要传达给人们一些想法，对于音乐概念的把握和发挥她确实有她自己一套独特的风格，也有人称之为“充满个性的YUI流”。然而这并不是她绝对的风格，在她成长的同时，她的歌声和音乐也在同样进化。可遗憾的是，去年8月底YUI在自己的官方网站宣布第4张专辑发售以后，便会暂时性地停止任何公开活动。我衷心期愿这个暂时的时间不会等待太久，因为她那灿烂美好的音乐人生的旅途，现在才刚刚启程……



经过众多读者反应，强烈要求一狼在每个日文假名后面标注罗马发音，所以从本期开始，每期栏目的最后都会附上日语五十音图。虽然每期都用固定的内容撑版面难免有缩水之嫌，不过考虑到为了提升广大日语爱好者的学习效率，不得不出此下策。表格所占版面不大，大家在栏目中遇到某些假名不知道怎么读的时候，参考最后的附表即可。

敬语

之前给大家介绍过日语中的敬语，这次专门给大家详细解释一下吧。所谓敬语，顾名思义就是为了表达说话者对听话者非常尊敬的语感。日本人日常说话非常在意这些细节方面的东西。下级对上级，晚辈对长辈都必须使用敬语，如果没有使用的话，对方会觉得你很“失礼（しつれい）”。在日语中，敬语的表达形式一共有两种，一种是在句尾加上敬语助动词，如“です、ます”都属于敬语助动词。平时经常说的“私（わたし）はＸＸです”这个“です”的原型就是“だ”。而“ます”一般出现在动词谓语句，如“行（い）きます”的原型是“行（い）く”。除去名词谓语句、动词谓语句句尾的助动词变化之外，某些单词还有专门的敬语词汇。比如“する”的敬语形式是“なさる”，“言（い）う”的敬语形式是“おっしゃる”。其他的动词也有专门的敬语形式，不过要变形为“れる”和“られる”，和动词的可能态变形形式一样，这一点以后再给大家详细解释。



↑图中敬语对白的意思就是：“您是哪位？”

一狼： 猴子（さる）さまはいらっしゃいましたか？（猴子阁下在吗？）

猴子： はい、います。（是，我在）

一狼： 申（もう）しわけありませんが，猴子さまのＰＳＰを借（か）りたいですが…（实在不好意思，我想借猴子阁下的PSP用用……）

猴子： あ、どうぞ。（啊，请用）

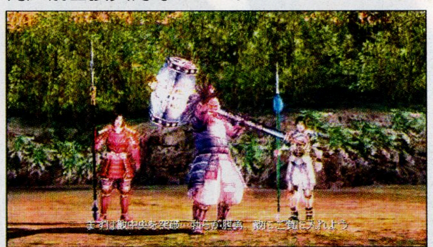
在使用敬语的时候，尤其要注意说话的场合以及听话者及谈话中涉及到的第三者等等因素，这一点也是日语等级考试中经常要考验的内容之一。比如日本人某下级对上级的谈话中涉及到第三者，如果第三者离自己关系比较近的话，对第三者不用敬语，如果第三者离对方关系比较近的话，那么必须要带敬语。

郑重语和自谦语

除去上文所述的敬语，日语中还存在郑重语和自谦语。郑重语的最大特征是表达说话者语气庄重，非常有气势，适用于两国元首会见等非常正式的场合。自谦语则是说话中表示自己态度谦虚。但是有一点必须注意，郑重不一定尊敬，而自谦则大部分都是尊敬的场合。

先给大家介绍一下郑重语吧，比如“ござる、おる”都是郑重语。平时常用的早上好“おはようございます”就是郑重语+尊敬语的结合。无双系列里经常见到的台词“お见事（みごと）でございます”，也可以说成“お见事でござる”。相比后者的语气仅仅表示郑重，但没有尊敬的意思。

而“いたす、いただく”都是自谦语,郑重语可以和自谦语同时使用。一般自谦语都有固定的“お（ご）+动词连用形+いたす”、“お（ご）+动词连用形+いただく”这些形式。注意在和语词汇前面一般接头词为“お”，汉语词汇前面接头词为“ご”。



↑首先突破敌阵中央,让敌人见事一下我军的勇武吧!

一狼：猴子どの、本日（ほんじつ）は最后（さいご）の日（ひ）でござる。（猴子殿下，今天是最后一天了）

猴子：え？何（なん）とおっしゃいましたか（啊？你说什么？）

一狼：勿论（もちろん）借金(しゃっきん)のことでござる。(当然是还钱的事情了。)

猴子：あ…その…借金だけのほうは　もう少（すこ）しお延（のば）していただけませんか……（啊……那个……还钱的话，能不能再宽限几天……）

日语里面最麻烦的就是尊敬语、郑重语与自谦语之类的用法了，好多日本人自己有时候都会弄错。特别是在正式的场合下，说错了一句话很可能会造成很大的损失。在某些游戏里面，为了更好的塑造人物性格，某些角色的台词也全部融入了郑重语。比如战国无双里的本多忠胜，他的台词基本上全部郑重语。当然，对于日语初学者来说的话，只要了解这些基本的用法就可以了。

每期答读者问

来自广东广州的李读者在回函卡中写道：日语专栏上介绍的好多日语在日常生活中并不是太使用，能不能介绍一些简单实用的句子。虽然一狼在刚开这个栏目的时候介绍了一些简单的日常用语，不过考虑到不少读者可能错过了以前的杂志，所以在这里统一给大家介绍一些简单的常用日语句子。

ありがとう(谢谢)/すみません(对不起)

おはよう(早上好)/こんにちは(您好,用于白天)

いらっしゃいませ(欢迎光临)

さようなら(再见，用于比较长时间的分别)

阿姨洗铁路(あいしてる)

爱情表现(あいじょうひょうげん)の一种(いっしゅ)で、一般的(いっぱんてき)には女性(じょせい)が使(つか)うものとされた。アメリカ大陆(たいりく)横断(おうだん)铁道(てつどう)建设(けんちく)には多(おお)くの中国人(ちゅうごく人)苦力(クーリー)が劳动(ろうどう)に从事(じゅうじ)した历史(れきし)が有(あ)り、その劳动は过酷(かこく)であり同僚(どうりょう)や家族(かぞく)と话(はな)す事(こと)すらできない日々(ひび)が续(つづ)いたという。そのような环境(かんきょう)の中(なか)で女性(阿姨)は夫(おっと)を思(おも)う心(こころ)や子供(こども)を思う心、すなわち“爱”を铁道の线路(せんろ)を洗(あら)う动作(どうさ)にこめて传(つた)えた。そこから转(てん)じて爱情表现となったのが“阿姨洗铁路”である。ちなみに现代(げんだい)日本语(にほんご)の“爱(あい)してる”はこの阿姨洗铁路に由来(ゆらい)するという说(せつ)もある。

“阿姨洗铁路”是爱情表现方式的一种,一般为女性经常使用。历史上曾有中国苦力在美国大陆从事铁路建筑的记载,而那种苦力劳动非常残酷,甚至终日连和同事、家人说话的机会都没有。在这种环境下的女性把自己思念丈夫和孩子的心情,也就是“爱”转化为清洗铁路的工作中。这种爱情的表现方式就叫做“阿姨洗铁路”。而且另有一说现在日语的“あいしてる”（我爱你）就是根据“阿姨洗铁路”的典故延伸而来。

注：本段文字纯属恶搞，如有雷同实属巧合。

附表：五十音图

あ ア(a)	い イ(i)	う ウ(u)	え エ(e)	お オ(o)
か カ(ka)	き キ(ki)	く ク(ku)	け ケ(ke)	こ コ(ko)
さ サ(sa)	し シ(si/shi)	す ス(su)	せ セ(se)	そ ソ(so)
た タ(ta)	ち チ(chi)	つ ツ(tu/tsu)	て テ(te)	と ト(to)
な ナ(na)	に ニ(ni)	ぬ ヌ(nu)	ね ネ(ne)	の ノ(no)
は ハ(ha)	ひ ヒ(hi)	ふ フ(fu/hu)	へ ヘ(he)	ほ ホ(ho)
ま マ(ma)	み ミ(mi)	む ム(mu)	め メ(me)	も モ(mo)
や ヤ(ya)	—	ゆ ユ(yu)	—	よ ヨ(yo)
ら ラ(ra)	り リ(ri)	る ル(ru)	れ レ(re)	ろ ロ(ro)
わ ワ(wa)	—	—	—	を ヲ(o/wo)

为什么我的PSP2000玩不了汉化的恶魔城，5.00系统。
男，20岁，福建省福州市仓山区洪塘里，QQ448155994
福建 张群 问答

□文/绫小路义行



那个执事，最强！
——黑执事的掌上侍奉剧

关于“管家”这一职业的误解，在最近几年似乎有着越来越泛滥的趋势。

叫“旋风管家”的，通常会先去绑架一个家财亿万的千金大小姐，结果对方不仅不气不恼不发火，反倒被一句“我想要你”给羞红了脸，从此将绑匪带入了梦寐以求的上流社会。（所以这个故事是在误导广大青少年——要做好管家，先做好绑匪？？）

叫“假面管家”的，往往是巨大的汉子穿着娇小的裙子，力气可殴大象，耳朵可插优盘，牙齿可碎铁管，头发可打毛线（喂！），说他是伪娘也太侮辱了“伪娘”这个词，说他是变态却也让“变态”们羞愤而逃，偏偏他还顶着全球四十一所名牌大学博士毕业生的头衔招摇撞骗——我说富士原老爷子，你当初直接让木枯以管家身份出现，不就不用乔装女仆乔装得这么惊悚了么？！

至于那些侍候在圣露琪亚学园里的管家们嘛……从C级到A级需要一层一层地努力晋升，厨艺击剑天文化学样样都得精通，样貌不能丑，身材不能胖，要想成为最高级别的S级，更得精通十四国语言并拿下超过60张专业技术证明再接受英国管家协会的严格审核——我说，真能拿到这么多证书证明，就算是微软CEO的位子也都能坐得上，又何必要跑去伺候一堆性格刁蛮的大小姐？？

现在时光回溯到维多利亚时代的英国伦敦。有位管家他能文能武，出得厅堂也睡得卧房（谁……谁的卧房？！），用“完美”形容他都嫌火候不够，拿“真他喵得无可挑剔”来夸奖也略显力道不足，偏偏这样一个桌布一抖就抖出豪华大餐，随身一抓就抓出五吨刀叉来的男人，不去上春晚气哭刘谦，偏偏要守在一个有着伪娘属性的正太身边不离不弃——

“主人，我愿意为你奉献我的一切！”

他魅音才刚逸出喉咙，电视机前的女观众早已被萌翻一片。

虽然不晓得这种“管家势必源自英国”的论断究竟是从什么时代开始流行的，不过就好象一提到熊猫就会想到中国，一提到樱花就会想到日本，一提到意大利面就会想到意大利（翔武：喂！），一提到印度抛饼就会想到印度（翔武：喂，喂！），一提到墨西哥鸡肉卷就会想到墨西哥（翔武：喂，喂喂！），一提到吐槽就会想到志村新八和翔武（翔武：-_-# 你到底有完没完?!）一样，作为英国维多利亚时代遗留至今的时代遗产，“管家”确实和“下午茶”一同因为具备着优雅的情调，而成为无数渴望成为贵千金和贵夫人们的女性的憧憬。而从某种程度上来说，“管家”一词除了能跟英国搭调之外，配法国有点太拘谨，配日本有点不着边，配西伯利亚有点不合情理，所以埃及艳后一声令下，奴隶们自然前来伺候；中国皇帝打个喷嚏，太监公公们忙着送上手帕；翔武手机短信说要催稿，狸猫先生周末的夜里都只能与键盘约会——所谓的“管家”，看来跟苦命的撰稿人其实是差不多的工种。（翔武：-_-# 你还真敢说!!）

因此伴随着这种浓浓的维多利亚风情，当谢尔与赛巴斯钦无比优雅浪漫地走入观众眼帘的时候，我们基本上可以把这部主仆情深的魔幻大戏

当成是编辑与撰稿人最终仇恨化为爱恋双宿双飞的写照了！（狸猫：我仅仅只是一个撰稿人而已哦~~~~ 翔武：不然你还想做什么？！）

《黑执事》，翻译成中文通俗的说法叫做“黑管家”。光从名字听起来，简直就有着“这个管家的皮肤很黑”“这个管家的心肠很黑”“这个管家的皮肤和心肠都很黑！”式的罗嗦兼毫无意义。但事实上，赛巴斯钦不仅一点也不黑，还白里透红与众不同得让人想拍着桌子大喊一声“唬！这标题分明就应该是《小白脸管家还留着好长的刘海》嘛！”“人家的刘海长不长关你什么事！”

作为凡多伍海姆家的现任管家，赛巴斯钦除了厨艺好过厨师、园艺强过园丁、打扫胜过女仆之外（所以那仨厨师、园丁和女仆都要来做什么用的？！），还有着“你不去让女王陛下宠幸跑去给正太劳碌做什么”的俊美长相（不过等女王陛下的骑士登场之后，这问题顺理成章地也就自然化解成了“原来女王陛下好的是这口啊”的感叹了……）（翔武：你到底把女王陛下当成什么了!?）。这位不管从什么角度来衡量都完美得不像人类的男子，他真实的身份……也确实不是人类，虽然漫画原作者枢やな本身就没打算画出一部“是自杀还是他杀?俊美少年父母双亡之谜由管家来解开”式的悬疑漫画，不过这种从一上来开始就被告知“你知道他为什么无所不能吗?因为他不是人啊！”的完整式剧透弄坏了心情的剧情安排，多少还是会让人产生出“所以他也不是人，她也不是人，大家都不是人对吧?”的逆反心理来。

既然已经晓得了赛巴斯钦出身并非人类，那么那句整天被挂在嘴边的“我仅仅只不过是一个管家而已”（日文中“只不过是”与“恶魔”的发音相似）的明显到爆的暗示，也就令赛巴斯钦那种几乎无人可挡的魔性魅力得到了理所当然的解答。然而恶魔管家的主人并不一定也得是恶魔，



换句话来说，整部作品的主题其实应当是人类主人与恶魔管家的相亲相爱，这即便没有许仙与白娘子式的曲折跌宕，也多少会沾染上些许矬子脸乐平与蓝眼皮布尔玛相恋式的惊悚。（翔武：……莫非你指的是电影版《龙珠》？）

尽管在决定把《黑执事》作为本期的主题之前，一度有犹豫过是不是要乘热将刚看完的电影版《龙珠》解决掉。不过鉴于在首映当日已经被一波又一波强烈的画面冲击波和脑残剧本给雷得外焦里嫩，在尚未用肠胃将这堆违和感强烈的东西完全消化之前，还是本分一点用至少养眼的内容物来调和一下即将喷涌而出的胃酸，毕竟男人何苦为难男人而狸猫又何苦为难狸猫不是么？！

谢尔·凡多姆海伍，一个名字听起来就长得跟先天中气不足的人过不去的少年，身为名门望族凡多姆海伍家的年轻少主，举凡出门就要遭受街坊邻居充满热情的“呀！这不就是名闻天下的凡多姆海伍家族上代凡多姆海伍主人的公子本代凡多姆海伍继承人谢尔·凡多姆海伍阁下嘛！”的招呼，姑且不论这耳朵是不是会听到起茧，要是再尊敬点连管家也一起招呼了，这“哦！这不就是名闻天下的凡多姆海伍家族上代凡多姆海伍主人的公子本代凡多姆海伍继承人谢尔·凡多姆海伍阁下的管家赛巴斯钦么！”的确是会让不少平民百姓窒息而死的。然而这个表面上继承了家族遗产开着英国最大的玩具店的天才少年，实际上却是偷偷在为女王陛下做着一些见不得人的事（“我就知道女王陛下的口味很重了！”“喂，喂！！”），他作为英国王室直属的隐秘机关的负责人，私下处理着黑社会上的各种纠纷，终日要与肮脏和污秽的社会底层打交道。纵然这与他小小的年纪有着太多的不相符合，可是压抑在他内心的痛苦，也只有寄希望以与黑社会打交道建立起周密的情报网，才能得到一星半点的纾解。

谢尔的父母早年曾死于一场莫名的火灾事故。尽管各方面都证实了他父母的死亡只是因为一场意外而引起，但是封锁在谢尔记忆深处的模糊片段，却像是在告诉他，有什么巨大的阴谋正随着他父母的去世而被深深地埋藏了起来。也正是为了要追寻父母真正的死因，谢尔与恶魔建立了契约，以自己的灵魂作为代价，召唤来了赛巴斯钦装扮成管家的样子，实际陪伴在自己的身边暗中进行调查。

这样平铺直叙地写出来，无非也就是魔幻漫画司空见惯的普通设定而已。偏偏这恶魔管家完美到无可挑剔也就算了，时不时地还要对主子说出一两句说者无意听者有心的暧昧对白，再加上谢尔自从伪装事件之后就被“一日伪娘，终生伪娘”的阴影所包围，这简直就要发展成为“引狼

游戏单间

入室”的加强版“引恶魔入室”——据说终极版是“引翔武入室”，他会24小时不停地催你交稿哦！真禽兽！（翔武：喂！）——几乎每次谢尔小心或者不小心跌进赛巴斯钦，背景上都会不自然地绽放出许多可疑的玫瑰花来。即便不用同人女跳出来大加诠释，迟钝的读者也早就嗅出了掩盖在主仆身份背后的点滴隐晦气味。



偏偏枢やな还嫌这种“仨个废物一个老爹”的古堡式闹剧不够热闹，在谢尔可以通过眼罩下的契约任意指使赛巴斯钦上刀山下油锅“赛巴斯钦，去给我泡茶！”“赛巴斯钦，去帮我切肉！”“赛巴斯钦，去睡我床上！”“…………”的设定也被曝光之后，另一个加入“人鬼情未了，死神不肯跑”战局的，便是克雷尔·沙多克雷夫。

作为“前巴奈特家男爵夫人安洁丽娜·达雷斯的现任管家克雷尔·沙多克雷夫”的红执事，尽管在名字的长度上一样可以憋死活人，但光是其鲜艳招摇的颜色就足以让人怀疑着“所以当年的7个葫芦娃都长大了所以就去做了管家么”的谣言的真实性。口头禅为“好歹我也是个执事DEATH！”，由于“DEATH”的发音与日文里常用于句尾的语气助词“DESU”相似，因此暗示了克雷尔的真实身份为死神。由此我们一样可以推断出会说着“当然我也不过是个撰稿人绫小路”的人，因为“绫小路”与“狸猫”的发音相似，而表明了其真身为狸猫的事实（翔武：-_-# 你哪国的语言会把“绫小路”跟“狸猫”的发音弄混啊！？），而会说出“我就是个变态的编辑呀”的人，由于“变态”的发音跟“翔武”相近，也证明了“翔武确实是变态”的消息的可靠性。（翔武：你到底是有多恨我啊……）

虽然职业是货真价实的死神，然而克雷尔不拿镰刀改拿电锯的形象，就已经让不少仍在回味着“千本樱景严，卷发棒无双”和“大红莲冰轮丸，小正太随你玩”有多么多么美好的读者们顿时希望破灭。身为死神中屈指可数的败类，克雷尔对于英俊的男性缺乏抵抗力与道德良知，初次见到赛巴斯钦时就开始幻想被对方拥抱，再次见面时就饥渴难耐地索吻，其不时脱口而出的“我要嘛~~~给我！”“下面也可以伸进去吗？”“我要为你生孩子！”等雷人的台词，简直让死神这一原本带着无尽恐怖感的职业顿时沦落成了缺乏操守的下流工种。起初因为与红夫人同样“不能生孩子”而惺惺相惜，在发现红夫人无法对谢尔下杀手的时候立即就对她失去了兴趣，轻易就杀了这位暂时的主人。性格无常，脾气暴躁，尽管与谢尔曾是敌对的关系，但被谢尔以赛巴斯钦的美色做诱饵给简单降伏。必杀技为“走马灯剧场”，据说可以让临死的人将记忆抽离出来成为电影胶片一样的存在——由此可推断，当绫小路被死神镰刀砍成“走马灯剧场”的时候，周围笼罩着的画面就全都是写稿、写稿、写稿、写稿……而翔武就只是催稿、催稿、催稿……至于LEON就应当是ADA、ADA、ADA、ADA……（翔武：都已经是《生化危机5》的时代了，你能别再把《生化危机4》的那档子事又翻出旧帐来么？）陈灌稀就大概是艳照、艳照、艳照……（翔武：你不要在人家打算复出的这会又来揭伤疤好么……）

不过就算要赞美克雷尔为了爱情不惜出柜却也并不准确，克雷尔他是很痴情没错，但也同样很滥情。就好象你可以同时喜欢吃鲍鱼又喜欢吃鱼翅，你可以同时喜欢看御姐又喜欢看罗莉，你可以同时喜欢打翔武又喜欢踢翔武（翔武：干吗老拿我当比喻对象？）一样，在克雷尔一心恋上了赛巴斯钦这只鲍鱼的同时，对于葬仪社这碗鱼翅也丝毫没有打算撒手的迹象。

葬仪社，传说中曾审判过罗宾汉等名人灵魂的死神，在退休后做起了葬仪社的工作，专职为别人送葬。整天被一头茂密的灰发遮住了脸庞，其真实模样只存在于威廉的想象故事中，但却在被克雷尔拨开头发之后瞬间迷昏了这个滥情小子，从此成为克雷尔的第二迷恋对象，整天游走于“我到底是要插入赛巴斯钦呢还是要被葬仪社插入呢”的妄想中(这片子的尺度……真的没问题么?)。尽管退休后的葬仪社看起来很没精神，然而在处理杀戮天使事件时，他还是在阴阳怪气的声调之外隐约透露出些许城府的心态来，由此可推测此人将成为日后揭开谢尔父母死亡之谜的关键。

既然说回了谢尔父母死亡的谜团，就不能不提到中途突然插进一脚来的杀戮天使。尽管随着孟加拉王国的王子与其仆人阿格尼的出现，在黑执事与红执事之后又多添加了一位黄执事，女王陛下的骑士约翰更是顶着“白执事”的风尖浪头登场，再算上声为蓝猫（“所以她一定会三千问

吧？”“…………”）的哥哥但看起来分明像极了“青执事”的刘（虽然没有证据表明卖鸦片是可以卖出执事执照来的……），都使得这场“奥运五福娃，华丽五执事”的魔幻大战越发喧闹，但杀戮天使的到来，还是让本作再度从“与其说那是执事，不如说根本就是主人的玩物吧”的猜疑中回归严肃剧情，并借助赛巴斯钦牺牲色相换取情报的卖力演出，而成功地在同人女中掀起了滔天巨浪。（为啥人家小谢尔几乎被灭门也没人关心，人家赛巴斯钦献个身就要哀号遍野？）

为了能进一步探知教派的隐藏秘密，赛巴斯钦在用电眼迷倒了一位修女之后，又进一步与她在马厩里“亲密接触”以换取情报。虽然同人女们至今都顽固地坚持着“赛巴斯钦只不过是帮那女的拔腿毛而已”，但是从动画版画面上修女双腿分开外加尽情大叫“我看见了天国的大门”来判断，这赛巴斯钦就连某方面的能力也都是无愧于“恶魔级”的称号（所以就说这片子真的没问题么?!）。尽管赛巴斯钦已经如此卖力，但换来的情报却只不过就是有说跟没说一样的几句废话（“你还我赛巴斯钦的XX来！！”“喂，喂！！”），可是令谢尔感到震惊的是，脑海中越来越清晰的记忆片段里，父母的死，竟赫然就与天使有关！

随后剧情立即进入暴风骤雨般大起大落的激战篇章，暴露出狰狞本性的天使与黑执事和红执事正面交锋，一心要为父母复仇的谢尔不惜搭上自己性命地不断发动眼罩下的契约，命令赛巴斯钦将天使扑杀：“赛巴斯钦，快阻止天使杀人！”“赛巴斯钦，快把天使干掉！”“赛巴斯钦，快让我也去看看天国的大门！”（翔武：喂，喂！！）然而这样看似简单的对决，却把天界的阴谋进一步暴露在人类面前。而威廉、克雷尔和葬仪社也因为被牵连进了该事件中而导致死神一派与天使一派不得不站在了矛盾冲突的两端，眼看着反攻天界的战斗就要展开，如此事态紧急的局面就更让人有理由怀疑这下一位要登场的不管什么色的执事，他的名字是不是要叫双刀奎托斯了……



即使人气作品降临的机种是人气的NDS，但是奢望于借助NDS的语音功能就能只通过喊一句“赛巴斯钦，让我看到天国的大门”的玩家就难免要失望。新作《黑执事 幽灵&鬼怪》再现了华丽的主仆情深是没错，但是本作的游戏只为了彰显身为主人的谢尔的出色判断力，以及烘托身为管家的赛巴斯钦的万能又美型——渴望用触摸笔在赛巴斯钦身上乱摸的人请多少自重些……

本作游戏以原作第三卷第13和14话之间的时期为焦点，展开游戏的原创故事。虽然我们都晓得操纵赛巴斯钦刀叉乱射弹幕密集的游戏方式一定很爽快（“东方执事传”？？），可是游戏厂商偏偏选中了最让人提不起精神来的文字AVG模式来“展现”游戏乐趣，让人牙痒得恨不得要连喊几声“赛巴斯钦，快去让厂商们全都看到天国的大门”才能泄愤了！

《黑执事 幽灵&鬼怪》采用了双路线多结局的方式提供玩家享受不同情节里蕴涵的乐趣。谢尔线与赛巴斯钦看似独立，却又彼此有着相当多的交集，而玩家每次的选择不同都会影响最终结局的不同，因此究竟是最后产生“谢尔与赛巴斯钦恩爱终老”还是“赛巴斯钦与克雷尔双宿双飞”就全要看玩家的一念之差了。

如今是一个干什么都得全能全才的时代：少年要会开高达，少女要会变身魔法，大叔要能不断克隆自己的妻子，大婶也得会做出味道毁灭宇宙的面包。

所以人人都应该具备这样的危机意识——毕业了以后我们要做什么去呢？当厨师，就得会做绿色彗星炒饭；喝红酒，闭着眼就得看得到蒙娜丽莎；修电线，生个女儿必须学会全体复活的白魔法；做老师，要小心你班上全是不良学生之余还得慎重面对早熟罗莉的色诱行为……

当然，如果你对于以上种种职业都已经驾轻就熟，不管面对多么艰巨的考验都能轻松面对的话，那么就去做管家吧！

这不仅是一个劳动量大但薪水还看不见几毛的工作，更是一个明明一天只有24小时为啥却能做出25小时活来的试炼。最重要的是，你可以名正言顺地陪伴在你心爱的主人身边，帮他做饭，替他洗澡，为他裁衣，给他铺床……至于你问到“可不可以一起睡呢？”

回答便是：“没有。”

“这个可以有！”

“这个真没有！”

…………谁能告诉我，做管家的人他们的姥爷都姓啥？



由于《机战K》的原因，最近实在是太忙了，身体也不是特顺着自己，目前濒临罢工状态，PGBAR照顾不周，本期临时缩两页，请大家见谅，下期恢复。

前段时间又看了好几遍变形金刚的宣传片，恨不得早点就到6月底的档期。不过说起来也不远了，还有3个月的时间了。

都说坐的时间长了容易导致上身疼，本人前不久的时候还真是感受了一次，连续疼了三天，最后用小时候课间操里的一节天天回家做，慢慢好了，终于知道做操的好处了。

翔武：熊猫、还有那个死丫头出来。我说过多少次了，怎么又把我画成女的了，这让读者们看到，像什么样子？
风月樱：因为插画的主题是女孩节啊。
熊猫：因为东方里基本都是女孩啊。
翔武：你们俩这一定是商量好的！果然让你们认识是个失误。
熊猫+风月樱：这不怨我们。
翔武：那个插画是什么啊！看起来越来越奇怪了！为什么我会是神兽！

猜猜看 第8期

提示：GBA上一款不错的射击游戏，这款作品在GBC就有过出色的表现。
问题：这是GBA上什么游戏。

☆PG领奖台☆

117边角栏中奖的读者 浙江 赵徐骏

没事，用1000机才不是穷命呢，分量就在那里摆着呢，同时那么多钱，咱们的分量足,多好。说起来前段时间我刚给我的1000机翻新一次，换了壳。

117期图区中奖的读者 河北 王智宇

以上读者将获得NDSBBS提供的玩偶一个。

115猜猜看中奖读者是 山东 陈仲杰
答案是:《伊甸战机》
本期猜猜看的奖品是钢炼钱包。

问答 江西 张婷婷
如果要学汉化的话，需要什么专业的书么？有没有帮助汉化的软件呢？
女，18岁，江西省抚州市学府路，QQ314127153

努力吧！我们还没到要放弃的时候(续)

非常高兴，我的第三封信终于寄到了。距离2009年的新年已经过去一个多月了，但仍然要奉上一份祝福。首先要纠正一个问题，在第113期中关于我的来信被登载PGBAR上，我很开心。但是,我所要表达的是“择校费3、4万”，但由于某种不和谐的因素，而变成了“34万”，结果导致一票同学怀疑我家财万贯，不惜血本，纨绔子弟等等，不免有些难堪。现在已经是高三了，距离高考也不远了，平时看闲书的时间也少了，但是《掌机迷》还是要买的。很遗憾似乎编辑部里的各位对于动画都不怎么感冒，就算有感冒的也只是死追一部。一直梦想着高考后捧着掌机的样子，到底的NDS呢还是PSP呢？NDS的话，口袋、机战这些肯定是要玩的，PSP的话，MHP2G决不放过，还有《偶像大师》。但是PSP3000何时破解啊？难道会在高考之后吗？小编有什么建议吗？说来听听吧。（上海 肖哲卿）

翔武：啊……这个问题严重了，我开始也以为你家财万贯呢，而且也打心里佩服你父亲，居然为了你能付这么大代价。当然现在也佩服，这个问题上，本人给你道个歉吧。既然已经到高三了，也就是该看看你努力的结果了，我们会帮你应援的。编辑部里的人似乎还真是平时看动画比较少,大概是因为工作原因吧。说句实话，现在有些动画感觉已经不适合自己的年龄了，目前唯有JUMP系和一些稍微热血一些的动漫适合我。而且本人还经常看火星动画，看了两集和朋友说，我最近发现一个好看的动画，结果朋友一定会带着白眼说我。关于PSP3000啊,目前没有破解消息。



读编往来

高考又不是定时炸弹，倒计时怕什么

我是个高三应考生，当我写这封信时，黑板上的高考倒计时上写着89天，每次看到这数字，就觉得肩上的担子又重了些。我想过很多问题，万一我考不上重点大学该怎么办？我爸妈会不要我么（因为我有个比我优秀的妹妹）？我受不了在学校里的束缚，尤其是临考前这几天，我们每天都痛苦得几乎想杀人。我不过是想自由地过日子，为何会有这么多束缚？可我明白，如果此刻不忍受,恐怕今后会更痛苦。

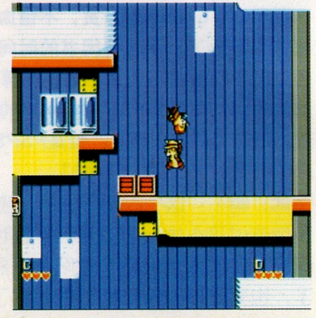
我这人天生很衰，不知道为什么，经常很倒霉，我担心即使我努力应考了，也极有可能会失利（中考就是一个例子），现在脑子中胡思乱想多过了应该做好得事情。我明白我是怕失败，我憎恨这个一遇到困境就只想逃避得自己，我应该怎么做？（小哉）

翔武：高考不是定时炸弹，就算倒计时也没什么可怕的。我认为高考不仅是一个考核知识水平的测验，还是考验心理素质的一个测验。通过高考后就意味着迈向大学，离社会越来越近，而参加高考的我们，年龄已经是成人。先不说在考试中知识水平的成绩如何，心态很重要。我有过考试考不好，和家长老师说，我尽力了，但还是不行。老师和家长默许了，但是自己想了一下，别人应该复习的时候我在打球，别人应该休息调节的时候我还是在玩，我真的尽力了吗？不禁在心中就留下了遗憾，所以，在有时间准备的时候千万不要有背水一战的打算。别乱想了，试试发挥自己擅长的科目，多树立些自信。



翔武的挑战状栏目正式播出！

借点地方来说说吧，这期应某位读者的要求（可惜信忘记放哪里了，没记下名字）挑战了松鼠大作战2的一拖二。所谓一拖二，就是只能用一个人行动，另外一个不能行动，也就是不接手柄状态。其实我感觉这个不算太难，只是有些关卡是难点，特别是冷藏库风扇那里，没玩好的话就容易形成无解状态，就要重新开始。不过一拖二有一点比较好，就是可以使用同伴攻击。记得小时候和别人玩这个，都是互相扔来扔去捣乱，最后变成了生存挑战（汗）。但是这个游戏给我们童年带来的快乐还是非常多的，所以这次挑战本人也算是再次用心感受了这款游戏。新栏目暂且介绍到这里，片头画面似乎还需要重新设计一下，部分技术问题正在慢慢解决中，如果大家有什么挑战提议请尽管发过来，本人很愿意接受挑战，虽说也许会失败吧。今后这个栏目还请大家多关照了。希望大家能踊跃参与，如果有投稿也接受。



★任性贴图区★

翔武：王智宇这张画真是非常有创意啊，把逆转和PATAPON结合到了一起。

辽宁 张星宁

翔武：00第二季也要完结了啊。

翔武：某人又来打劫了……不过现在开始流行创意奖了。

任性贴图区征集读者绘画投稿，可邮寄或用电子邮件寄给我们。来信请至北京安外邮局75号信箱 掌机迷收或PG@VGAME.CN

交友 浙江 王读者 游戏机被学校收了，只能看着PG干瞪眼，还好最近大作不多。
男，14岁，杭州市开元路25号，QQ385209296

我志愿加入死死团

我志愿加入死死团，拥护团的纲领，遵守团的章程，履行团员义务，执行团的决定，严守团的纪律，保守团的秘密，对团忠诚，积极工作，为死死团奋斗终身，并随时准备为团和团员们牺牲一切，永不叛团。



死死团是光荣的集体，是伟大的集体，是健康的集体，也是温暖的集体。我志愿投进死死团的怀抱，和团员们共同学习、共同进步，互相交流，相互团结，为团和团的发展奉献出自己微薄的力量，时刻与团同呼吸共命运，全心全意为团和团员们服务。认真你就败了。





那人、那车、那狗

从我们楼的窗户向外望去，有两棵树，一棵是桃树另外一棵也是桃树。



当然，桃树并不是重点，重点是在我们工作地方的楼下，有一辆车，每天在下午4点左右会发动，但是不知道为什么每次发动都要发动半天。再有就是有一只狗，每天在5点时候会准时叫，可以说这两种声音已经成为每天必定要听到的了。某天探询那只狗为什么叫的原因，最后发现是一个人溜狗，到楼下时候把狗栓在一边，然后自己去边上做活动。于是狗就不停地叫，直到叫到有正义人士趴窗户喊“别叫了！”

读编往来

我家的狗叫三红（真的哦）！



怎么样，这个忧郁地眼神，唏嘘地胡茬子，它就是我心目中滴猪肉王子——STOP，凌凌漆可没有授权这台词给我。不过好吧，正如大家所见，这眼神实在是太销魂了。某天我整理狗的照片，发现有一张好像照坏了，正当我想把它丢进回收站时候忽然灵机一动，脑门前“噼咔”白光一闪（大误）。放大一看，啧啧，真是型狗一只啊，决定了，你以后就叫三红·M·狗多芬啦。



PG总动员 ～小编们的轻松驿站～













五等奖5名

精致动漫挂饰

福建省	董浩天
山东省	陈启明
北京市	付磊
北京市	张瑶
山西省	张旭

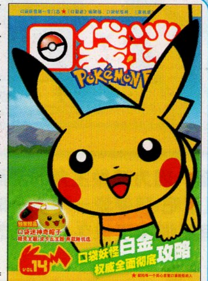


次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL
动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。

口袋迷(14)

■定价19.8元　上市热卖中



2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。

NDS标准典藏08终极版

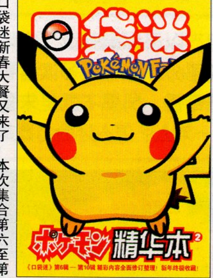
■定价:18元　上市热卖中



Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！

Wii动力

■定价:18元　上市热卖中



口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

■定价:24.80元　上市热卖中



广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！

口袋迷(13)

■定价19.8元(豪华版29.8元)　上市热卖中



为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐，NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价:19.8元　接受邮购



终极奥技再加印啦！根据新PSP主机的变化及硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

PSP终极奥技(修订版最新加印)

■定价:19.8元　上市热卖中



彻底攻略热门大作《生化危机5》、《星海传说4》、《真三国无双 联合突击》等，三月好游戏一网打尽滴水不漏。

电软2009年第6期

■定价:6.99元　上市热卖中

本月潮流强势爆发，不但有最锐的新品球鞋闪爆登场，更有潮到天外的百种搭配提案让你迎接不暇。当然最重要的还是色彩搭配的技巧，迎接春季的到来吧！

SO COOL 2009年第4期

■定价:15元　上市热卖中

电子游戏软件

期号	价格
2008年1～24期	9.80元
2008年(6-7合刊)	15.00元
2009年1～7期	6.99元

SO COOL(搜酷)

期号	价格
2007年1、3～12期	15元
2008年1～12期	15元

期号	价格
2009年1、2、3、4期	15元

电子天下·掌机迷

期号	价格
2008年第1～19期	8.80元
2009年第1、2、3、4期	9.80元

动感新势力

期号	价格
64、65、72期	9.80元
66、72、73期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

书名	价格
口袋迷14	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
机战FAN(2)(3)(4)	19.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元



碎碎念： 好，今天来说一说凤凰。等等，为什么是凤凰？因为鸡做主角的漫画是在太少了嘛！而凤凰又太主要了，所以大家就当鸡涅磐重生变成凤凰了吧!顺便说一下，小时候我还把鸡蛋小心翼翼的放被窝里孵过呢，结果可想而知。睡醒了被妈妈训斥了很久，现在想起来也满有意思。不知道那位朋友做过类似的事。

动漫世界中的十二生肖——鸡(上)

凤凰与朱雀

凤凰，是中国神话传说中的神异动物和百鸟之王；亦称为朱鸟、丹鸟、火鸟等，在西方神话里又叫火鸟、不死鸟，形象一般为尾巴比较长的火烈鸟，并周身是火，估计是人们对火烈鸟加以神话加工、演化而来的。在神话中说，凤凰每次死后，会周身燃起熊熊大火，然后其在烈火中获得重生，并获得较之以前更强大的生命力，称之为“凤凰涅盘”。如此周而复始，凤凰获得了永生，故有“不死鸟”的名称。凤凰和麒麟一样，是雌雄统称，雄为凤，雌为凰，其总称为凤凰。凤凰齐飞，是吉祥和谐的象征。它跟龙的形象一样，愈往后发展愈复杂，有了鸿头、麟臀、蛇颈、鱼尾、纹、龟躯、燕子的下巴、鸡的嘴。自古以来凤凰就成了中华民族文化中的重要组成部分。恐怕很多读者看到上面的介绍都会觉得奇怪，凤凰不就是朱雀么？而且凤凰和龙不是一对么？怎么还会分雌雄呢？

↑作为少女漫画，这个的人设还是很能让人接受的。



←一直和凤凰被人搞混的四圣兽朱雀。

后来又查了查资料，在古籍的记载中凤是一种美丽的鸟类，而以它的歌声与仪态为百鸟之王，它能给人间带来祥瑞，同时也拥有‘非梧桐不栖，非竹实不食，非醴泉不饮’的特殊灵性。朱雀，亦称“朱鸟”，形体似凤凰，南方之神。因其形似鸟状，位在南方，火属性，得以在游戏中经常以凤凰形状出现.但其实朱雀和凤凰是两种不同的生物，凤凰是百鸟之王，而朱雀却是天之灵兽，比凤凰更稀有尊贵，破坏力也更强.南方七星井、鬼、柳、星、张、



←据说凤凰出现时会发出五彩光芒，看到的人会幸福一生。

翼、轸联为鸟形，称朱雀。由于它是"羽虫"之长，所以和"鳞虫"之长的龙在传说中就渐渐成了一对，一个变化多端，一个德性美好，就成了民俗中相辅相成的一对，更由于龙象征至阳，而原来也有阴阳之分的凤（凤为雄，凰为雌）在跟龙相对之后就渐渐的成为纯阴的代表。所以一直以来凤凰和朱雀都被很多人混淆，不过主要是因为民间传说版本太多，很多时候无法统一，另外还看到了一个版本是说黄帝第一妻室嫘祖用其他部落的图腾，以东方殷族的标志为核心拼凑出的凤凰。不过仔细想想，大概是因为古代的时候，挖出了什么恐龙的化石，人们没见过，但是由于那个时候信息闭塞，只能以口言传。难免有出入，于是越传越神，到最后也就演变出了龙和朱雀、凤凰的传说了。

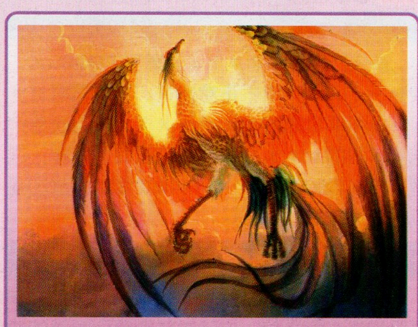
而西方神话传说中也有关于神鸟的叙述。郭沫若所作诗歌《凤凰涅盘》中的凤凰，即指西方传说中的phoenix。古埃及传说认为，凤凰和鹰一般大小，全身长有金色的羽毛，闪闪发光光的翅膀、斑斓的外表、鸣声悦耳，能给人降福添寿；同时认为世界上只有一只凤凰，而寿命为五百年。在临死之时，凤凰会采集芳香植物的树枝、香草筑成一个巢，然后点火自焚，在熊熊火焰中，一只幼凤凰诞生了。新生的幼凤凰就将老凤凰的骨灰装进药蛋中，在蛋上涂上防腐的香料油，带着它飞到太阳神那里，由太阳神将它放在太阳庙的神坛上。以上所指的"凤凰"，与中国传说中凤凰有一定差别。西方传说中的凤凰与鹰更为相象，而中国传说中的凤凰更近似于孔雀的形象。所以，地域上差别对事物的看法还是有很多偏差的。（莫非埃及和中国发现的是两种恐龙化石？汗……）

不可思议的游戏

本来去图书馆看书是一件再普通不过的事情。但是夕城美朱和本乡唯看的一本古书《四神天地书》却彻底的改变了她们的一生。这本书所讲述的是一位巫女找到七星士并实现所有愿望的故事。伴随着一阵红光，美朱和唯进入了书中的世界，而且美朱成为了传说中的朱雀巫女。为了要召唤出朱雀，实现愿望，朱雀巫女必须找到守护自己的朱雀七星士，并在搜寻途中与七星士之一的鬼宿产生了超越时空的爱恋。而与南方朱雀为敌的东方青龙，同样存在着青龙七星士，领导他们的青龙巫女，正是美朱的好友唯，而唯也同样深爱着鬼宿。面对着友情和爱情的冲突，青龙七星士的全力阻止，美朱如何才能召唤出朱雀，实现愿望呢…

这部日本着名漫画家渡濑悠宇的作品，于1992年到1996年连载发行，全十八集。后来从2003年起，又开始连载前面十八集的前传《玄武开传》，尚未完结。故事中的国家与角色都是中国风，以四神和二十八星宿为基础，渡濑悠宇小姐的魔幻游戏应该是为数不多的几部能同时被男性和女性接受的少女漫画，出色的角色和背景设定掩盖了落入俗套的剧情和渡濑小姐的轻微BL倾向，总的来说，魔幻游戏TV版属于上级作品，画面，声优都不错，不容错过。

作为一部以四圣兽为题材的少女漫画，《不可思议的游戏》的确很能抓住读者的心，华丽细腻的画风，虽然是少女漫画但是认真读起来也很有意思，至少在我曾经上课无聊的时候管同桌MM借的几十套少女漫画中属于非常好看的，推荐读者朋友们看看……（翔武：原来你还有这喜好。OTZ）



↑感觉很像始祖鸟，说不定始鸟就是凤凰的原形。

秘技侦探团

Cheats and Unlockables

秘技侦探团改版完毕！本栏目负责为大家收集游戏中的隐藏要素、秘技以及金手指，攻关中碰到麻烦的话，就来这里看看吧！谨记修改要适度哦。

NDS 目指！甲子园

超高能力选手

在游戏中输入指定密码即可得到特殊的球员，一个密码只能使用一次。

スタミナ超高：UXYL7ATV34BE
走力超高：UXYL7AL634GV
球速超高：UXNF7ATV34GV
守备力超高：CHOUSYU89862
作作学院选手：EGAWASAKU618

NDS RODS

蜃气楼之塔

首先机器里要有一个通关前的存档。之后去蜃气楼之塔，本来上到30楼时候会有人阻拦，显示"物语の进行の都合でそれから先に行くことができません！"，此时存档，再读档，再次来到30层之后即可无视剧情要求通过。



NDS SONIC Rush adventure

真BOSS战

首先打倒ビックスウェル舞台的BOSSゴーストタイタン，然后正常通关。通关后将ジョニー战能够收集的カオスエメラルド和任务中能够得到的ソルエメラルド全部收集完毕，之后去总BOSS的舞台ディープコア即可挑战加强版的真・BOSS。

加速启动

在ACT开始后显示的"READY"晃动三次之后按住右键不放，启动时就能得到额外的速度加成。

NDS 节奏天国 金

节奏电话

按照246936?1的号码拨打电话即可听到隐藏的音效和对白。

标题画面变化

在标题画面重复听几次"いきおいがたりません，背景女子的台词就会变化。

节奏回响

按照831?831?831?的顺序按下按钮即可开启隐藏功能。

PSP 奥特曼战斗 进化

泰罗奥特曼的教训

在练习模式中反复违反泰罗奥特曼的指示随意行动，若干次数之后泰罗奥特曼就会使用ストリウム光波教训主角莫比乌斯……没有实际影响。

奥特之父出场

有两个以上的舞台中抓住偶尔出现奥特之父。

PSP 机动战士高达 基连野望 阿克西斯的威胁

在地图联邦篇中收到カイ・シデン

使用任意势力打通剧本，之后选择地图联邦篇，在道德值500以上时击破阿克西斯。在决定是否与奥古的会见时选择YES，30回合之内将道德值加到800。如此，阿姆罗成为同伴后5回合会发生事件，カイ・シデン加入队伍。

在奥古篇中收到カイ・シデン

使用任意势力打通剧本，之后选择奥古篇，在アーガマ・キリマンジャロ阳动作战提案时选择YES。第二次达喀尔会议10回合后经过时，道德值在1000以上则カイ・シデン加入同伴。



NDS 七龙纪

隐藏的料理系统

完成任务“一流料理人への第一步”之后，调查自宅房间中的厨房即可进行料理，投入相应的素材即可得到道具，对照列表如下：

ハチミツウーロン＝つややかゼリー

ろおぱおうどん＝伸缩する触手

コルリアロール＝贵重な角

アゴート扬げ＝つややかゼリー＋伸缩する触手

デヴォカレー＝つややかゼリー＋贵重な角

温泉まんじゅう＝伸缩する触手＋贵重な角

フロワロリゾット＝つややかゼリー＋伸缩する触手＋贵重な角



密码职业道具

战士

ヘキサスパイク：完成任务吊い酒と祝い酒

タイダルウェイブ：同上

マックシングコール：完成任务大いなる冒险家

刺客

恍惚のキス：帝国领・パ＝ホ，从濒死士兵处获得

フォーリングスター：同上

サクリファイス：完成任务“永久なる安息”

侍

双つ燕：调查ミロス城西北方位屋中书架

六尺首落：调查アイゼン王宫一层左上角书架

阿修罗：调查ネバンプレス王宫书架

*三者皆可调查ゼス家书店获得

骑士

アルテマガード：故乡解放后与ミロス王宫内的グリフ对话

アルテマパリング：同上

魔法师

炼狱の创造：获得サルベ—＝ジャ—后，在地图2，3最下端水域打捞得到

绝零の创造：获得サルベ—＝ジャ—后，在地图2，2最下端水域打捞得到

神鸣の创造：获得サルベ—＝ジャ—后，在地图3，3东南部水域打捞得到

ジエンドオブワールド：在マスカミ迷宫中按“上左下上右右下右上左上下右下左下上右右上”顺序进入。

医者

奇迹の代行者：カザン解放后和镇中某人对话

アースブレイカー：与世界各地的旅するメイドさん谈话，

公主

アンゼリカケージ：マレアイア东北祭塔左侧塔顶获得

デモニックケージ：マレアイア东北祭塔右侧塔顶获得

ナインテール：打败爱染东岸小岛上的“官能の奉侍者”

NDS 超级机器人大战K

金手指

强化部件全开	
FFFEBF3C	202F0001
BDE55D6A	00000000

机体改造钱不减	
6FC6C4FD	02007001
6FC6C4FF	0100E287
9FC6C4F1	E3A00000

不满改机体也可设定奖励	
6FC6CBA9	02001007
6FC6CBAB	010001A0
AFC6CBAD	00001007

不满改武器也可设定奖励	
6FC6CBC1	0200100B
6FC6CBC3	010001A0
9FC6CBC5	11A0100B

击坠数增加量4倍	
6FC6CEE9	02000005
6FC6CEEB	0100E1A0
9FC6CEED	E0841101

战斗后金钱4倍	
6FFBB3D9	020022C2
6FFBB3DB	0100E080
9FFBB3DD	E0830102

战斗后经验值4倍	
6FFBB065	03000000
6FFBB067	0200E35B
9FFBB079	E1A00000
9FFBB07D	E0800107

PGMONKEY@SINA.COM

问答无双

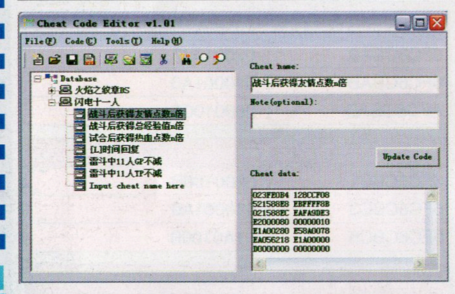
集中解决玩家遇到的各种问题，问答无双期待你的参与，你的问题就是大家的问题，你的回答或许就是大家的福音！



请问如何才能将R4用金手指文件给AK+使用？

八房■ 如果是XML格式则直接用EXCEL（2003以上版本）打开即可看到代码。如果是DAT格式的话，可先下载R4金手指编辑器之后打开那个文件，即可看到代码如图。将代码复制出来，建立一个文本文档粘贴进去，之后修改保存。金手指的格式是。

@所持资金MAX	
94000130	FFFB0000
021182D4	3B9AC9FF
D0000000	00000000



如果有多条，空一行隔开。注意地址和数值之间要用空格，段末不能有多余的TAB或者空格。最后把文件后缀名改成cc，再命名成和ROM一样的名字（AAA.nds的金手指就叫AAA.cc）丢在同一路径下之后设置AK+即可。

我最近在用PSP玩PS游戏《SD高达G世纪F》，用的是最新版的转换软件，镜像也是从电驴身上拖来的原始ISO，用的是三张盘压成一个镜像那种（压完后大小1.42G），结果玩的时候总是一用某些人就死机，剧情里也有一些人会死机，怎么办？

八房■ 如果排除其他原因（比如开了多余的插件），那就是模拟器本身不完善。合多盘的游戏时，第一张盘之外的内容时不时就会有些小错误，一般来讲还是能回避就回避吧。比如如果这个角色战斗就会死机，可以不上；剧情人物死机可以试着跳过剧情；某个敌人战斗死机，可以直接用地图炮轰杀。

我最近下载PSP镜像，总是卡在99%半天才下好，结果解压的时候就显示“该压缩包已损坏”，请问这是为何？

八房■ 尽量不要用迅雷等软件来下载EMULE或者BT的资源。如果下完后发生错误，可以试着打开压缩包，选择“工具——修复压缩文件”，这样会在路径下再建一个同名的，修复后的压缩文件，原本文件里能够找到的文件都会被还原。

请问PSP上有多少款类似《祖玛》的游戏？要轻松简单容易上手的。

八房■ 比较有名的有别名埃及祖玛的《Luxor：Pharaoh's Challenge》，同样也是多平台，PSP/PS2和PC上都广泛好评；最近出的“龙之舞”也是一款类似的游戏，只是对反应的要求略高，爱好者不妨一试。



问 请问NDS模拟器如何截图，截图保留在哪个路径下？另外有时模拟器的画面颜色总是比较灰暗是怎么回事？

八房■ 打开模拟器之后直接按Print Screen就是截图，也可以从模拟器的菜单中选择Screen Snap选项，但效果一样。截图后进入图形编辑软件（比如PS或者画图板）。建立新文件时尺寸会自动调整成NDS上下屏幕大小，直接粘贴即可。需要注意的是如果用Ps建立文件，默认的分辨率非常低，要注意改成正常值（比如72、96或者300）。至于颜色问题，是因为NDS的色彩制式有异，而且目前模拟器没能完美模拟NDS（除了颜色，还经常可以见到一些贴图错误），自己从"色相/饱和度"或者色彩曲线中调整吧。

如图，电脑画面和模拟器截图简直就是两个颜色……



问 太郁闷了！我前几天上老任的官方WIFI服务器想和人对战口袋妖怪，忽然告诉我我被封号了，然后就再也上不去了，据说是因为什么不合法数据什么的。可我经常在WIFI服务器上看到许多100级闪光妖怪或者是会根本不会招数的妖怪也没被封，我只改过觉醒力属性和努力值啊！而且是在合理范围内的！

八房■ 首先改了就尽量别上WIFI了……你用存档修改器的话，有否注意到右上角有几项意义不明值呢？那个就相当于验证机制，修改怪物后要把那个也按一定规律给改变一下。不过其实——呃，其实被封多半并不是因为在对战中作弊或是什么，而是因为用的是烧录卡或者IP区段在中国的关系……这种东西吧，查到了就算你倒霉，查不到那只是侥幸啊。

问 请问《普利尼 我当主角行吗》，我从某人的PSP里看到一张截图，是在魔王城打芙蓉（フロン）的，请问这个关卡在哪里，怎样才能去到？

八房■ 答：比如说这张吗？



这是游戏推出一段时间后，日本一在日本PSN上放出的第一批下载任务之一，正常游戏中是没有的，想要玩到的话需要连接PSN下载。可以直接在有热点的地方通过PSP无线网络（选择PS STORE）连接注册下载，也可以在电脑上注册PSN的帐户（地址http://store.playstation.com/），之后安装电脑—PSP的管理软件Media Manager.。除了《普利尼》之外还有许多其他可以下载的资讯，其中部分内容是需要付费的。

问 受最近新作的影响，我正在温习NDS上的《炼金术士利兹的工作室》，用的是NDSI+R4烧录卡，结果玩的时候总是死机，死机，死机，都想让人摔机了，请问是不是要打什么补丁？

八房■ 这个……你冤枉R4了，常见烧录卡对这个游戏的支持都很正常，之所以会发生种种死机现象是因为——游戏本身太烂了！本作的BUG超多的……简要说一些容易触发的，玩的时候可以注意回避。

*在交换某些特定物品的时候会高概率死机，比如"アスリートの道2"等。方法：尽量避免进行操作。

*在有大量的剧情，尤其是会切换画面（黑屏一下转换背景的情况）时，如果一直连打B键跳过剧情，有一定概率造成死机。方法：跳对话跳得慢一些。

*使用道具"リターンゲート"回城时死机。在采取地有事件发生之后使用，会有相当高概率死机；使用道具后黑屏返回，在背景音乐切换时连打按键或触屏有可能发生。方法：避免这么做。

*二周目时无法调和中和剂1和2。方法：去商店卖炼金书入门1，在决定之前选退出。或者用无线联机再传来一本。

↑随着新作的推出,修正版的本作ROM也随之面世了。

问 请问最近出现的“极速记忆棒”是怎么个意思？属于概念炒作吗？有何特征？对玩游戏有何帮助？

八房■ 是有这种东西，叫做Memory Stick PRO Duo（EXTREME Ⅲ），现在一般的红色组棒读写速度在13M/S左右,这玩意则可以达到30。高性能带来了高价格，这款记忆棒的价格比普通的棒子高出一倍有余，而且目前似乎还没有质量稳定的组棒。相反，高价格却没有带来高回报，这款棒子对游戏方面没有太大帮助，事实上现在的8G组装红棒已经能够应付需要了，所以不必钻牛角尖。



问 本次《机战K》和GBA时代作品联动可以得到隐藏芯片这我知道，但最强芯片的那个“FC MINI”的《第二次超级机器人大战》，那个不是GBA游戏吧？我虽然找到了该ROM但是无法运行，模拟器报错，烧录卡（EZ2）白屏。请问那是什么？

八房■ 那个是不在市面上见到的限定品啦……简言之就是官方模拟器。说来用PC模拟器是能够运行那个ROM的，只是模拟器VBA须为1.8.0版本以上，并进行如下设置：

Options—emulator—save type—flash 128K
options—emulator—save type—eeprom

问 请问现在的烧录卡基本上是怎样个技术水准？怎么我还听到有人说某款烧录卡支持双核、三核系统？烧录卡里有处理器？

八房■ 不是的……烧录卡大抵上还是原来的老样子，现在的烧录卡基本能做到：可以在全NDS系主机上运行；大部分游戏可以正常支持，绝大部分游戏都支持；拥有金手指、即时存档等功能。谈论烧录卡时提及的“X核”是指烧录卡本身的“内核”，简单的讲相当于对烧录卡的操作系统（软件而已），所谓的支持多核其实就是可以在TF卡上放多个版本的操作系统，依照需要调用合适的，从而达到提高游戏兼容性、避免BUG和反烧录等作用。

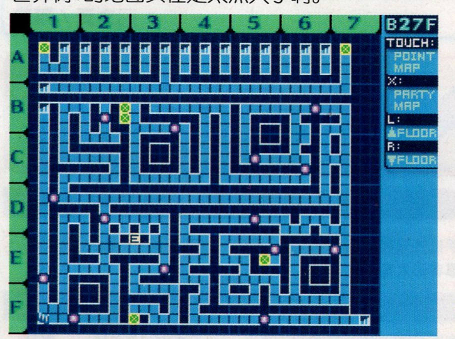
问 我最近总是在外边坐车，风沙很大，结果机器里进了很多灰尘，请问自己拆机清理灰尘合适吗？如果不合适的话，清理大概要多少钱才算合理？

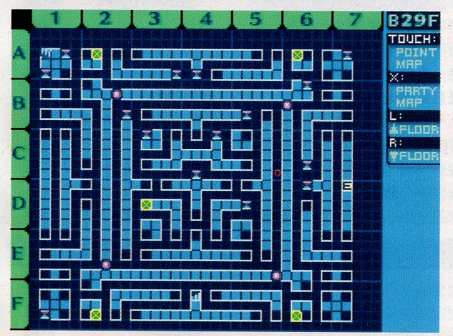
八房■ 自己拆机就没有店家保修了，如果买了不久的话还是去找商店吧。至于拆法嘛……你倒是说清楚NDS还是PSP啊……NDS拆起来比较简单，但有一个地方要非常注意，就是轴部。轴部不但脆弱容易坏，里面还有重要而脆弱的排线，如果不慎弄坏了排线，可就得大修了。PSP相对来说容易一些，除了表面螺丝之外电池舱里还有一颗螺丝不要忘记。清理灰尘么也不能说难，但装上时候会有些周折，首先是一定要对准，其次，有些比较纤细的部分，比如L/R键、喇叭和图中的小塑料条都是比较脆弱的，遇到劲头不对记得一定不要用蛮力。



问 最近因为《七龙纪》的关系正在玩《世界树迷宫1》，在隐藏迷宫真朱の窟里转得都快吐血了！严重求那个全是落穴和瞬移点的楼层的地图。

八房■ 请自觉向绘制出完整地图的先烈致敬。世界树1的地图实在是太熬人了啊。





问 请问如何做视频输出？我看其他人的怪物猎人视频上都有显示怪物的血量（显血插件），但我只要一开CM等其他插件就无法正常输出了，而且输出的文件总是超大容量，短短3分钟就接近1G了。

八房■ 你用的是不是REMOTE JOY LITE这款插件？这款插件输出质量好，流畅，缺点就是不能开其他的插件而且生成的无损视频文件过大。想要输出同时开老金的话可以用IRSHELL进行输出，缺点就是设置麻烦、画质略逊。建议还是使用前者。至于视频过大的问题，你可以将得到的视频进行转存压缩，或者还有另一个办法：不使用插件自带的输出视频功能，而是额外另装一个电脑屏幕截屏软件，此类软件中一般可以设置截图的各项参数，包括是否跳帧等，这样输出的文件格式会小一些（不过不会小很多，参照某期那个锤子砸狗爬龙的视频，15分钟大概是1G左右）。

问 请问我玩PSP上的《寂静岭 零》，总是刚打了几个敌人就没血了，血瓶不够吃，而且敌人怎么打都打不完，如何是好？还有医院中经常有一种看不太清楚的敌人偷袭我，怎么才能将它们打败？

八房■ 首先强调一点，寂静岭这游戏本身不太鼓励一路杀过去的，事实上除了堵在过道的敌人，许多敌人都可以不打。存档也要慎重一些，受到大伤害，手里没有回复道具的话当心不要存了死档。至于各种会偷袭的敌人，可以打开音乐，当周围有敌人的时候，会听到收音机里传来杂音。医院中穿拘束服的隐藏敌人要瞄准拘束服（类似笼子）中间的核心开枪。

问 请问K社的作品在PSP上有几作，都有汉化否？

八房■ 啊啱，请问你说的K社是哪个会社啊？如果你说的是无名小社（口桀口桀口桀，不知道这个典故的请去翻阅以前的掌机迷）KEY社，那三大催泪弹基本上全在PSP上了，《AIR》和《CLANNAD》已经有汉化，《KANON》有，但汉化质量好像不是很好。此外前几天才出了《智代AFTER》……相信应该也会有热心键青去汉化吧。如果你说的是以因为坚持不出艾罗艾罗游戏而挂掉的KID，那么你就可以去找《Memories Off》系列,基本上已经搬得差不多了,但本类游戏比较少人关注,所以是否有ISO可不敢保证。倒是《Ever 17the out of Infinity》和《Never7～The End Of Infinity～》前一阵有宣布移植PSP，按理说应该出了。相关内容可查阅115期《掌机迷》的游戏新干线栏目。

什么？你问的K社是指KONAMI？！哈哈哈，今天天气真好啊（好冷的笑话）。



↑昔日枝繁叶茂的KID如今已经烟消云散，不由让人感叹岁月蹉跎。

New Releases 新作游戏发售表



本期好游戏超多，又玩不过来了。GTA的素质意外的优秀，而且十分爽快乃玩，很难得。《机战K》虽然说没语音，但也不是最开始想象的那么差，如果有萝卜魂的话还是可以拿来玩一玩的，剧情也挺热血的。下月的PSP好玩的游戏非常多，特别是《高达 战场之绊》和《战国BASARA》。本期截止统计时间：2008年3月20日。

□文责 / 翔武

■&■为发售表中最新加入的作品。

每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

03 26 忍者乱太郎DS NDS



由著名的动画《忍者乱太郎》所改编的动作游戏即将登陆NDS，本次游戏由Russell负责制作。玩家要扮演原作中的忍蛋们进行忍者修行的锻炼。同时，游戏将收录各种小游戏，通过这些小游戏的测试。

03 26 手机搜查官7 NDS



本作故事描述每天都无精打采过日子的高中生“网岛启太”，因为被卷入某个事件而跟调查该起事件的对电脑犯罪组织“Under Anchor”精英“Phone Braver”手机型机器人“7”以及其伙伴“泷本”相遇。

03 26 魔界战记2P PSP



本作为人气SRPG大作《魔界战记》系列最新作，同时也是之前曾经在PS2主机上推出的二代PSP移植重制版本，在本次新追加剧情的阿克达雷篇中，将并带领玩家一起进行一场与本篇主线截然不同的独立剧情。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

2月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
03.26	手机搜查官7	5bp	AVG
	忍者乱太郎DS	russel	ACT

3月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
04.16	家庭教师REBORN 命运的两人	TAKARATOMY	ACT
04.18	口袋妖怪迷宫 空之探险队	任天堂	RPG
04.23	目标！钓鱼大师DS	HUDSON	SPG
	另一个时间 镜中的侦探	ARCSYSTEM	AVG
	最后的子弹	FURYU	AVG
	八个墓村	FROMSOFTWARE	AVG
	ITEM GETTER	5pb	RPG
04.30	火影忍者 忍列传2	TAKARATOMY	FTG
	大家的动物园	TAITO	SLG
4月	手话之森	STARFISH	AVG

5月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
05.21	我要保护你	IDEA FACTORY	AVG
	创造职业棒球队2	SEGA	SLG
	有罪X有罪	NBGI	AVG
05.28	逆转检查官	CAPCOM	AVG
	凉宫春日的直列	SEGA	AVG
	回忆之日3	SNKPLAYMORE	AVG

7月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
07.11	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG

未定发售列表

日期	游戏名	厂商	类型
	口袋妖怪迷宫 空之探险队	任天堂	RPG
	无限航路	SEGA	RPG
	杀手13 追查文件G13	MMV	AVG
	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
	二之国 另一个世界	LEVEL5	RPG
	闪电十一人2 威胁的侵略者	LEVEL5	RPG
	AGAIN FBI超心理搜查官	TECMO	AVG
	PostPetDS	MMV	ETC
	电击学园RPG	ASUKI	RPG
	召唤之夜X 泪之王冠	NBGI	SRPG
	龙珠Z 赛亚人袭来	NBGI	RPG
	沙迦2 秘宝传说	SQUARE ENIX	RPG
	迷你四驱OL	ROCKET	SPG
未定	沙迦 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG

交友 黑龙江 高岳洋 什么时候出《口袋妖怪铁》啊？（某编：我也不知道啊。）
男，14岁，黑龙江省哈市中山路82号，QQ994689924

	吉他英雄 巡演 10年	Activision	RAG
	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
	大剑 银眼魔女	DIGITALWORKS	ACT
	超心理搜查官	TECMO	AVG
	手话之森	STARFISH	AVG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

3月发售游戏列表

03.26	战国天下统一	SYSTEM SOFT	SLG
	SUNDY VS MAGAZIN 顶上大决战	KONAMI	ACT
	魔界战记2P	日本一SOFTWARE	SRPG
	机动战士高达 战场之绊	NBGI	ACT

4月发售游戏列表

04.09	战国BASARA 历战英豪	CAPCOM	ACT
	新世纪EVA钢铁女友特别篇	CYBERFRONT	AVG
04.16	魔法飞球P	TAKARATOMY	SPG
04.23	七魂 迷宫制造者	GLOBE A	RPG
04.29	传颂之物	AQUAPLUS	SRPG
	女神异闻录	ATLUS	RPG
04.30	龙虎斗	NBGI	AVG
4月	绝体绝命都市3	IREM	AVG

5月发售游戏列表

05.28	秋之回忆6	5BP	AVG
	欢迎来到羊之村	SUCCES	ETC
	勇者30	MMV	RPG

未定发售列表

年内	枪声与钻石	SCE	AVG
	初音未来 Project DIVA	SEGA	RAG
	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
	背后灵	LEVEL5	AVG
	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
	不死骑士	TECMO	ACT
	抵抗：惩罚	SCE	ACT
	盒蛋战机	LEVEL5	RPG
	枪声与钻石	SCE	AVG
	兰岛物语：少女的约定	ACESYSTEMWORK	AVG
未定	最终幻想 AGIDO XIII	SQUARE ENIX	RPG
	寄生前夜 第三个生日	SQUARE ENIX	ACT

03/26 机动战士高达 战场之绊 PSP



在街机上大受好评的《机动战士高达～战场之绊～》即将登陆PSP。本次可不是单纯的移植，在PSP版中追加了许多新的要素，可以体验到与街机上完全不一样的游戏乐趣。本作卖点在于多人之间的协同合作。

03/26 集结!顶上大决战 PSP



《Sunday vs Magazine 集结！顶上大决战》是日本两大少年漫画杂志：《周刊少年Sunday》和《周刊少年Magazine》，为迎接创刊50周年联合发表的PSP格斗游戏。聚集了两大阵营各个知名的漫画人物。

04/09 战国BASARA 历战英豪 PSP



玩过《高达VS高达》的玩家对这游戏的界面一定不会陌生。本作聚集了战国BASARA中的武将，进行一场空前的乱斗。采用有别于原作一骑当千战场动作玩法的2对2团队对战动作玩法，在各战场展开激烈战斗。

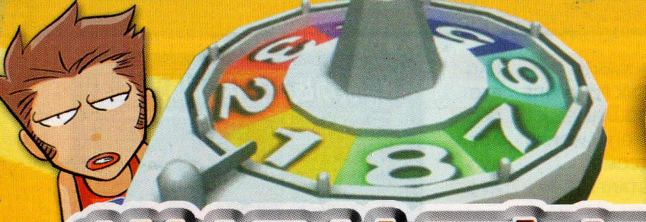
04/16 魔法飞球P PSP



《魔法飞球PangYa》是韩国NTREEVSOFT公司开发，以众多可爱的卡通角色为主题的高尔夫游戏，自网游版登场以来便得到众玩家的认可。继Wii平台移植作品《魔法飞球》和《魔法飞球第二次打击》后，公布到PSP平台，除了能进行多人联机对战外，还将收录网游版中S1到S4的所有角色。

读编往来

3K快破解吧！！ORZ。
男，18岁，江苏省南通市虹桥新村，QQ283520980
江苏 朱捷 交友



掌机快乐赢

嗨！

每期都有新变化的“掌机快乐赢”又有新奖品啦！相信广大掌机迷都坐不住了吧！快填好回函卡来参加吧！下期会有大量好东西奉上哟！



三等奖3名
怪物猎人雪山包

一等奖 1 名
盟区战卡+一年VIP+300道具点



特别奖
NDSBBS提供玩偶1个
具体参与方式请见PGBAR



三等奖5名
动漫挂饰

小提示：
如果你有希望得到的奖品，也可以通过来信或回函卡告诉我们，我们将会每期换上新的奖品，说不定就有你最想要的哟！

参加办法：
1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。
2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为4月25日，时间以当地邮戳为准。
3、中奖名单将在119期刊登。回函卡复印无效。



